Современные **КОМПЬЮТЕРНЫЕ** и **ВИДЕОИГРЫ**

№13 *(46)* Июль **1999**

PC CD-ROM • Online • PlayStation • Nintendo64 • Dreamcast

СТРАНА ИГР

http://www.gameland.ru

ЭКСКЛЮЗИВ!

LEVELORD – ЧЕЛОВЕК И ПАРОХОД

- System Shock 2 -
- MechWarrior 3 -
- Wipeout 3 -
- Prey -
- Amen -
- Nox -

- Star Wars: Obi-Wan -
- Might & Magic VII -
- Ace Combat 3 -
- Homeworld -
- Conquest -
- Deus Ex -

Прохождения:

MechWarrior 3 (часть 1)
Phantom Menace (часть 2)
Commandos: BTCD (часть 3)
Аллоды 2 (часть 4)

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO E3

NEED FOR SPEED ROAD CHALLENGE

СОДЕРЖАНИЕ

Зарегистрирован в Комитете Печати РФ
регистрационный номер 014416 от 31.01.96

журнал

№13 (46) Июль 1999
http://www.gameland.ru

ВНИМАНИЕ!
«**Страна Игр**» выходит **2** раза в месяц. Спрашивайте в продаже **2**-го и **16**-го числа каждого месяца.

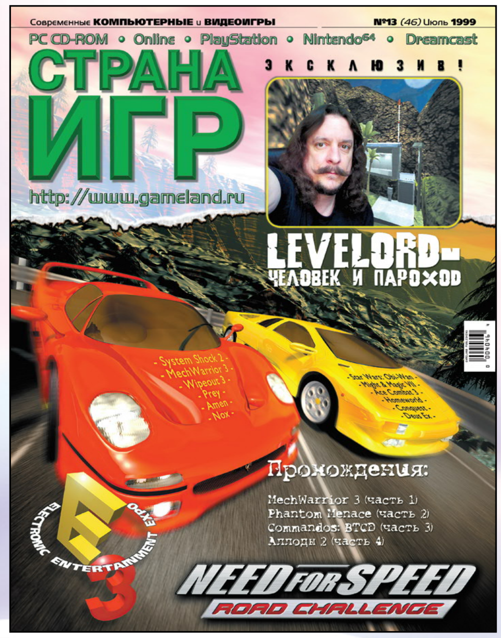
Журнал с CD-ROM комплектуется постером.

Стр.20

С АВГУСТА «СТРАНА ИГР» переходит на новый формат!

По многочисленным просьбам читателей! Отныне ваш любимый журнал станет толще, лучше и намного интереснее! Новый формат, новый дизайн, новые рубрики — все это **НОВАЯ «СТРАНА ИГР»**!!! Более того! В августе в продаже появится новое издание - «СТРАНА PC ИГР», дешевый, информативный и качественный журнал, посвященный ИСКЛЮЧИТЕЛЬНО играм на PC! В продаже с **августа** — не пропустите крупнейшее событие в игровой индустрии!!!

Список игр в алфавитном порядке



РЕДАКЦИЯ

Сергей Лянге *serge@gameland.ru* — *издатель*
Сергей Амирджанов *amir@gameland.ru* — *главный редактор*
Борис Романов *borisr@gameland.ru* — *редактор Видео*
Сергей Долинский *dolser@gameland.ru* — *редактор Онлайн*
Эммануил Эдж *emik@gameland.ru* — *корреспондент в США*
Дмитрий Эстрин *estrin@gameland.ru* — *технический редактор*
Виталий Гербачевский *vp@gameland.ru* — *корректор*

GAMELAND ONLINE

Денис Жохов *denis@gameland.ru* — *WEB-master*
Академик *akademik@gameland.ru* — *WEB-редактор*

ART

Серж Долгов — *обложка*
Сергей Лянге *serge@gameland.ru* — *дизайн и верстка*
Леонид Андруцкий *leonid@gameland.ru* — *дизайн и верстка*

ПРОИЗВОДСТВО

Леонид Андруцкий *leonid@gameland.ru* — *цветоделение*
Ерванд Мовсисян — *техническая поддержка*

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Игорь Пискунов *igor@gameland.ru* — *руководитель отдела*
тел.: **(095) 124-0402, 797-1489;** пейджер: **(095) 742-4242, аб.14225**
факс: **(095) 125-0211**

ОПТОВАЯ ПРОДАЖА

Владимир Смирнов *vladimir@gameland.ru*
Самвел Анташян *samvel@gameland.ru*
тел.: **(095) 124-0402;** факс: **(095) 125-0211**

GAMELAND PUBLISHING

«АГАРУН Компани» — *учредитель и издатель*
Дмитрий Агарунов *dmitri@gameland.ru* — *директор*
Борис Скворцов *boris@gameland.ru* — *финансовый директор*

Для писем 101000, Москва, Главпочтамп, а/я 652
Web-Site http://www.gameland.ru
E-mail magazine@gameland.ru

Вывод на пленки осуществлен «**ХГС**»
Отпечатано с готовых диапозитивов в типографии «**Пресса**»
Заказ №

Тираж **45 000** экземпляров
Цена договорная

GAMELAND MAGAZINE

AGAROUN Company — *publisher*
Dmitri Agarounov *dmitri@gameland.ru* — *director*
phone: **(095) 124-0402;** fax: **(095) 125-0211**

Co-operated with **GameLand (N.Y.) Inc.**
phone: **(718) 421-9130;** fax: **(718) 421-9129**

Индустриальные НОВОСТИ

РЕЙТИНГИ ИГР

Америка PC

○	1.Star Wars Episode 1: Phantom Menace	LucasArts
○	2.Star Wars Episode 1: Racer	LucasArts
○	3.MP Star Trek: Birth Of the Federation	Hasbro Inter.
⇩	4.SimCity 3000	Electronic Arts
○	5.Aliens vs Predator	Fox
⇩	6.MP Roller Coaster Tycoon	Hasbro Interactive
⇩	7.Civ: Call to Power	Activision
⇩	8.Cabela's Big Game Hunter 2	Activision
⇩	9.Bugs Life: Active Play	Disney
⇩	10. Baldur's Gate	Interplay

Самые популярные видеоигры Америки

⇧	1.Super Smash Bros	Nintendo	N64
⇩	2.Pokemon Blue	Nintendo	GB
⇩	3.Pokemon Red	Nintendo	GB
○	4.SW: Ep.1 Racer	Nintendo	N64
○	5.Ridge Racer Type 4	Namco	PS
○	6.Super Mario Bros	Nintendo	GB
○	7.Mario Party	Nintendo	N64
⇩	8.Syphon Filter	Sony	N64
⇧	9.Need for Speed	EA	PS
○	10.Street Fighter Alpha 3	Capcom	PS

Англия все форматы

○	1.SW: Episode 1	Activision	PC,N64
○	2.Gran Turismo: Platinum	Sony	PS
⇧	3.Tomb Raider 2	Eidos	PS,PC
○	4.Final Fantasy VII: Plat	Sony	PS
⇩	5.Grand Theft Auto	Take Two	PS
○	6.SW Episode 1: The Phantom Menace	Activision	PC, PS
⇧	7.GTA London	Take two	PC,PS
⇩	8.FIFA'99	EA	PS,PC,N64
⇩	9.Crash Bandicoot 2: Platinum	Sony	PS
○	10.Brian Lara Cricket	Codemasters	PC, PS

Японцы рвутся в Интернет

Именно к такому выводу подтолкнули нас последние заявления двух знаменитых японских игровых компаний, известных нам под именами Nintendo и Sega. Два этих монстра с интервалом в несколько дней сообщили мировым информационным агентствам о скором начале работы их новых игровых служб, которые должны помочь им в перспективе занять если не лидирующее, то хотя бы достойное место на этом рынке. Первой своими грандиозными планами поделилась Sega, так что с нее мы и начнем.

Итак, японская корпорация **Sega Enterprises** объявила о скором начале работы новой глобальной игровой службы **Dreamcast HEAT**, финансированием которой займется ее материнская компания **CSK**. Последняя, в свою очередь, объявила, что она намерена потратить на ее становление более 160 миллионов долларов (а точнее, 20 миллиардов йен) — сумму действительно беспрецедентную для нашей индустрии. Как вы уже успели понять из названия, в основе данной службы будет лежать уже давно работающая американская игровая служба **HEAT Networks**, владельцем которой также является корпорация **CSK**. Соответственно, все что раньше было доступно американским владельцам **PC**, пользовавшимся услугами этой сети, в конце этого года станет доступно и всем владельцам **Dreamcast**, только уже во всем мире. Первой же игрой, специально адаптированной для этой службы, станет особая версия популярной **RPG Baldur's Gate**, разработкой которой сегодня занимается американское отделения компании **Sega**. Кроме нее, специально для этой службы, в недрах **Turbine Entertainment** также разрабатывается и еще одна эксклюзивная игра, проходящая под названием **Frontiers**. Также большинство разрабатываемых сегодня игр для **Dreamcast** будут в той или иной степени поддерживаться этой службой. Не менее интересным нам показался и тот факт, что **Sega** намерена выпустить в продажу в этом году два довольно интересных аксессуара для своей консоли — микрофон и видеокамеру. Именно с помощью этих приспособлений пользователи **Dreamcast HEAT** смогут участвовать в видеоконференциях. Ну и напоследок хотелось бы поведать еще об одной новости из этого лагеря, последствия которой пока очень сложно оценить. Корпорация **Hitachi**, поставляющая свои процессоры для **Dreamcast** и попутно занимающаяся сборкой данной консоли, на днях объявила о том, что она разрабатывает некий **DVD** плеер, использующий диски, доступ к информации на которых будет можно получить только послав соответствующий запрос через Интернет. В свою очередь **Sega** объявила о том, что она, наряду с компанией **Nippon Columbia**, намерена принять участие в этом проекте. В чем же именно выразится это участие, никому пока не ясно, так что подождем с выводами и перейдем к компании **Nintendo**, которая также решила не отставать от прогресса и начать строить базу игровой службы своей следующей консоли. Для этих целей она намерена вновь оживить уже подзабытый нами аксессуар **64DD** и выпустить его в Японии в качестве устройства, позволяющего превратить **Nintendo 64** в настоящий web-терминал. Для этих целей корпорация **Nintendo** объявила об основании совместного предприятия с компанией **Recruit**, которое к первому декабря этого года должно будет ввести в строй свою собственную игровую службу **EnterNet**, с помощью которой владельцы **64DD** (который поступит в продажу готовым к подключению к сети) за определенную плату смогут делать следующее: заказывать и скачивать игры и прочий софт, получить доступ к интернет-версиям специализированных газет и журналов, а также пользоваться услугами электронной почты. И хотя звучит это все не достаточно впечатляюще, большинство реальных деталей этого проекта будут показаны и рассказаны на грядущей в конце августа **Nintendo'вской** выставке, на которой, помимо всего прочего, должны будут дебютировать и несколько новых игр как для **N64**, так и для **64DD**. Кстати о выставках. Компания **Sony Computer Entertainment** объявила о том, что

На Токийской выставке игр будет продемонстрирован прототип PlayStation 2

И несколько разрабатываемых для нее игр (из которых пока официально была объявлена лишь одна — шестая часть популярной в Японии игры в стиле **Sim City** под названием **A-Train**). Эта выставка, которая в этом году пройдет в середине сентября, должна стать тем плацдармом, с которого **Sony** начнет вторую в своей истории атаку на японский игровой рынок. Также данная компания сообщила о том, что производство центрального процессора **PlayStation 2**, которому было дано звучное и уже запатентованное название **Emotion Engine**, может начаться уже в июле этого года, тогда как производство самой консоли может начаться уже в этом октябре. Тем не менее, ни более-менее точной даты выхода, ни хотя бы приблизительной цены на свой новый аппарат **Sony** пока не сообщала. И, возможно, именно поэтому подавляющее число аналитиков пока сходится на мысли, что выход **PlayStation 2** может быть отложен даже на более поздний срок, чем ожидалось ранее (уже пошли активные разговоры о том, что японская премьера **PS2** может состояться лишь летом 2000 года и что ее первоначальная цена будет составлять не менее 300-400 долларов). Сама же **Sony** все эти предположения пока отметает, постоянно заявляя о том, что их новая консоль, которая, как выяснилось, все-таки будет проигрывать стандартные диски формата **DVD** (**Sony** официально об этом пока не объявляла, однако ее недавний анонс разработки революционного лазера, способного одновременно считывать информацию двух разных форматов это косвенно доказывает), появится в продаже не позднее марта 2000 года по приемлемой для массового покупателя цене. Надеюсь, что токийская выставка расставит все по своим местам, и мы, наконец, узнаем хотя бы часть правды о **PlayStation 2.** А пока давайте лучше закончим с Японией и перейдем к американским новостям, самой главной из которых стало то, что издательство

Hasbro открывает отделение Hasbro Sports

И начинает его (надеюсь) активную деятельность с выпуска официально лицензированной гонки **Formula One** для всех платформ, над разработкой которой сегодня трудится легендарный **Geoff Crammond**, ранее прославившийся своей работой над играми из серии **Grand Prix** от принадлежащей ныне **Hasbro** компании **Microprose**. Кроме этой игры **Hasbro Sports**, в лучших традициях своей материнской компании, уже этим летом начнет выпускать «спортивные» игры, ориентированные на массовый рынок (типа викторины на тему гонок серии **NASCAR**). К классическим компьютерным играм их будет очень сложно отнести, однако это **Hasbro** никогда не волновало, так как именно благодаря подобным произведениям оно смогло пробиться в десятку крупнейших американских издательств. А тем временем другая, мягко говоря, крупная компания

Microsoft приступила-таки к разработке игр для приставок

Через одну из своих новых студий под именем **Classified Games**. Эта команда объявила о том, что она приступила к разработке некой приключенческой игры для **Dreamcast** (видимо, используя операционную систему **Windows CE**), получившей название **Cut Away**, а также целого ряда проектов для портативной системы **GameBoy Color**, которые поступят в продажу под такими звучными именами, как **Microsoft: The Best of Entertainment Pack, Microsoft Soccer, Microsoft: The Puzzle Collection**, а также **Microsoft Pinball Arcade**. Как мило! Теперь даже самые маленькие дети смогут прикоснуться к прекрасному. Из более же близких нам, но все же таких же американских новостей хотелось бы отметить то, что компания

Electronic Arts может расширить свою программу поддержки российского рынка лицензионной продукции,

Причем в самое что ни на есть ближайшее время. По нашим данным, **Electronic Arts** вновь собирается начать продажу всех своих суперхитов в нашей стране практически за полцены. В свою очередь российская компания **SoftClub**, являющаяся официальным дистрибьютером продукции **EA** в России, заявила о том, что розничные цены на такие игры, как **Need For Speed Road Challenge, Aliens vs. Predator**, а главное, **Dungeon Keeper 2** и **Tiberian Sun**, в случае окончательного принятия **EA** соответствующего решения, не превысят двадцати долларов. Кстати, о деньгах. За несколько минут до сдачи предыдущего номера нашего журнала до нас дошла информация о том, что

Один из ведущих программистов id software Brian Hook погнался за длинным рублем

И покинул свою любимую (теперь уже в прошлом) компанию. Две недели назад мы еще точно не знали, куда он направил свои драгоценные стопы. Сегодня же нам стало доподлинно известно, что этого талантливого программиста переманила к себе на службу компания **Verant Interactive**, недавно выпустившая в свет через принадлежащее **Sony** издательство 989

Борис **РОМАНОВ** *(borisr@gameland.ru)*

Англия
PC

○	1.SW Episode 1: The Phantom Menece	Activision
○	2.Star Trek: Birth of the Federation	Hasbro Inter.
⇩	3.Championship Manager 3	Eidos
○	4.SW Episode 1: Racer	Activision
○	5.Mechwarrior 3	Hasbro Inter.
⇩	6.Rollercoaster Tycoon	Hasbro Interactive
⇩	7.Half-Life	Havas Interactive
○	8.Midtown Madness	Microsoft
⇩	9.Civ: Call to Power	Activision
⇩	10.Official F1 Racing	Eidos

Япония
все форматы

○	1.Ace Combat 3	Namco	PS
○	2.Beat Mania app.	Konami	PS
○	3.Segare Ijiri	Enix	PS
○	4.Dance Dance Revolution	Konami	PS
○	5.Aruze Kingdom: Slotmachine Simulator	Aruze	PS
⇧	6.Pocket Monster Stadium 2	Nintendo	N64
⇩	7.Simple 1500 Series v. 10: The Billiard	Culture Publishers	PS
⇩	8.Pocket Monster Pinball	Nintendo	N64
○	9.Dynamic Deka 2	Sega	DC
○	10.Nintendo All Stars Smash Brothers	Nintendo	N64

Комментарий к обозначениям:
- ○ — *новая позиция;*
- ⇧ — *повышение позиции;*
- ⇨ — *без изменений;*
- ⇩ — *понижение позиции.*

Studios игрушку **Everquest**. Стоит сразу отметить, что, уходя из **id**, достопочтенный **Brian Hook** даже не пытался скрыть, что причиной его ухода послужило некое предложение от **Verant Interactive/989 Studios/Sony**, от которого он просто не смог отказаться. В общем, будем с нетерпением ждать, чем же закончится эта душещипательная история. На этом, к сожалению, основные новости заканчиваются, и мы можем со спокойной совестью перейти к немного забытому разделу игровых новостей, которых также в этом месяце было совсем немного.

Американская сеть магазинов Electronic Boutique в очередной раз раньше всех сообщила народу о том, в конце этого года все-таки выйдет долгожданное (кто-то его ждет, а значит, оно долгожданное) продолжение приключений Лары Крофт под говорящим само за себя названием Tomb Raider 4: Last Revelation. Выйдет это чудо, естественно, на PlayStation и PC. Теперь осталось лишь дождаться официального анонса. А пока до нас успели дойти слухи, что второму проекту, над которым сегодня работает команда Core Design, было дано кодовое название Eden. Хорошо это или плохо — пока неизвестно.

Американская команда разработчиков **Running With Scissors** объявила о скором выходе их следующей, после **Postal**, игры под названием **Flesh and Wire**. Более подробные детали этого проекта будут сообщены чуть позже.

Компания Nintendo официально объявила о том, что она планирует продемонстрировать в конце августа на своей выставке в Японии некое расширение своей сверхпопулярной игры The Legend of Zelda: Ocarina of Time, которое должно будет поступить в продажу в конце этого года. Более подробной информацией компания пока делиться не решила, так что будем ждать продолжения этой истории.

На прошедшей в начале июня пресс-конференции компания **Sega** анонсировала новую **RPG** для **Dreamcast**, которой было дано кодовое название **Project Ares**. Разработкой этой игры занимается команда создателей сериала **Phantasy Star**. Выход этой игры намечен на начало следующего года, а полноценная премьера — на токийскую выставку игр. Также команда разработчиков **Sega AM2** впервые продемонстрировала публике свою новую гонку — работающую на трех **Naomi** и проецируемую на три монитора **Ferrari F355 Challenge**. Как ни странно, эта игра уже была официально анонсирована на **Dreamcast**.
В тоже самое время американское и европейское отделения **Sega** также объявили по одному новому проекту для **Dreamcast**. Первое анонсировало выход в начале следующего года хоккейного симулятора **Sega NHL 2000,** разработкой которого занимается команда **Black Box**, состоящая из бывших создателей хитового **NHL Powerplay** для **Sega Saturn**. Второе же анонсировало некую непонятную стрелялку от первого лица с элементами стратегии и с поддержкой светового пистолета от команды **Red Lemon**, получившую название **Take The Bullet**. Эта игра выйдет также лишь в начале следующего года.

Дистрибьютор Square'овских игр в Японии, компания Digicube, проговорилась о том, что ее материнская компания намерена выпустить девятую серию своего популярного сериала Final Fantasy в марте следующего года на обычную PlayStation. И хотя официальные представители Square опровергли эту информацию, такую возможность пока не стоит отвергать. Кроме этого, Square также полуофициально анонсировало выход в конце этого года на PlayStation продолжения своей известной игры Parasite Eve (видеоролик которой был показан на E3), стратегической RPG от создателей Final Fantasy Tactics под названием Vagrant Story, а также детской action/RPG для той же платформы под названием Dew Prism.

Японское издательство **Capcom** официально анонсировало выход в конце этого года продолжения своей первой игры для **Dreamcast** — драки **Power Stone**. В этот раз, по слухам, к повзрослевшим героям первой части присоединится и несколько героев из других **Capcom'овских** игр.

Американская компания Majesco объявила о том, что она получила права на перевод на Dreamcast популярной игры Rainbow Six. Данная версия этой игры обещает поступить в продажу осенью этого года.

Издательство **Konami** объявило о том, что оно планирует выпустить осенью этого года расширение для своей приключенческой игры **Castlevania** для платформы **N64**, получившее название **Castlevania 64: Special Edition**.

Японская команда разработчиков From Software объявила о том, что, помимо продолжения своей RPG от первого лица King's Field, она также работает над продолжением своего симулятора роботов Armored Core для платформы PlayStation 2. Эти игры должны будут появиться в продаже в первый год жизни данной платформы.

CU-News

Дмитрий **ЭСТРИН** *(estrin@gameland.ru)*

содержание CD

Braveheart

Жанр: стратегия
Издатель: **Eidos**
Разработчик: Red Lemon
Интернет: **www.eidos.com**
Системные требования: Pentium 166, 32 Mb RAM, Win'95/98

Общеизвестно, что игра, созданная по мотивам знаменитого фильма, пользуется значительно большим успехом. Но, надо сказать, что **Braveheart** способен вызвать интерес сам по себе. Динамичная стратегия в реальном времени, сочетающая в себе глобальность и высокие технологии — прямой ответ на вопрос, что будет с жанром. Подвижная камера, полная трехмерность — на этот раз все вроде бы реализовано достаточно грамотно. И не стоит огорчаться по поводу сравнительно корявой графики. В качестве утешения могут предложить прикинуть, каково управлять трехтысячной армией? Демо-версия игры удалась, осталось дождаться релиза...

Star Wars: Episode I Racer

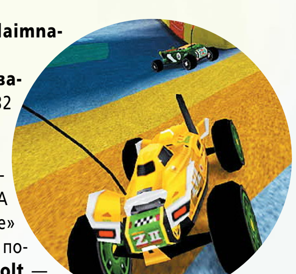
Жанр: гонка
Издатель: **Lucas Arts**
Разработчик: Lucas Arts
Интернет: **www.lucasarts.com**
Системные требования: Pentium 166, 32 Mb RAM, Win'95/98

Одна из тех демо-версий, которой может хватить на очень долгое время. Невероятная простота, **«Звездные Войны»** и бешеная динамичность — что еще нужно для приятного отдыха? Несмотря на то, что в демке всего одна трасса, может показаться, что ничего большего и не нужно. От нескольких кругов остаются самые яркие впечатления...

Re-Volt

Жанр: гонка
Издатель: **Acclaim**
Разработчик: Iguana
Интернет: **www.acclaimnation.com**
Системные требования: Pentium 200, 32 Mb RAM, Win'95/98

Эх, давно что-то ничего такого не было... А если учесть, что «такое» всегда пользовалось популярностью, то **Re-Volt** — это без пяти минут суперхит. Нам предстоит прокатиться на... игрушечных машинках, которые, кстати говоря, очень правдоподобно ведут себя на трассе. А что представляют собой сами трассы! В общем, многим **Re-Volt** кое-что сильно напомнит, и воспоминания будут очень приятные.



Desert Fighters

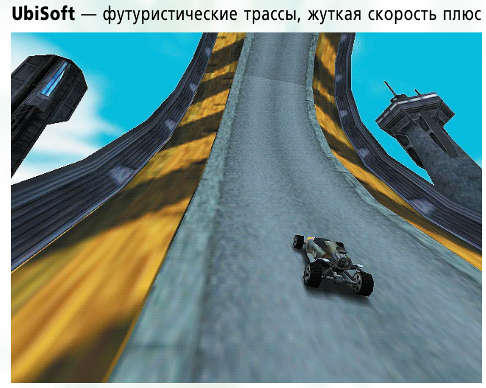
Жанр: симулятор
Издатель: **Dynamix**
Разработчик: Dynamix
Интернет: **www.dynamix.com**
Системные требования: Pentium 200, 32 Mb RAM, Win'95/98/NT

Демо-версия **Desert Fighters** включает в себя на данный момент только многопользовательский режим, но и он позволяет узнать, что будет представлять собой игра. Конечно, ничего революционного нам ждать не приходится, игра предназначена в основном для фанатов полетов. Хотя многим придется по душе незатейливый стиль **Dynamix**, по сути дела в **Desert Fighters** нужно только метко стрелять...

Thrust, Twist'n Turn

Жанр: гонка
Издатель: **Take 2 Interactive**
Разработчик: Carts Entertainment
Интернет: **www.take2games.com**
Системные требования: Pentium 166, 16 Mb RAM, Win'95/98

Как ни странно, еще одна гонка и отнюдь не самая плохая. **Thrust, Twist'n Turn** повторяет идею многих проектов от **UbiSoft** — футуристические трассы, жуткая скорость плюс яркая графика. Сочетание, надо сказать, то еще, но все же **Thrust, Twist'n Turn** подарит любителям погонять массу положительных эмоций.



Также на диске вы найдете demo-версии **Peacemaker, Tanaka, Submarine Titans и Sports Car GT.**

Патчи:

Fighter Squadron: The Screamin' Demons Over Europe v1.50, Starsiege Tribes v1.5, Rogue Squadron update, Dark Vengeance v1.2, Baldur's Gate: Tales of the Swoard Coast beta 2 patch.

Ролики:

Crazy Taxi, Psycho-Circus: The Nightmare Child, Max Payne, Metropolis, Unreal Tournament, Wipeout 3.

Дополнительный бонус: **SimCity 3000 Architect Building Tool**, загрузочные выходные заставки на тему **The Need for Speed III.**

CU-News

Сергей **ОВЧИННИКОВ** *(ovch@gameland.ru)*

Третий раунд

Возвращаясь из нашего краткосрочного отпуска, вызванного катастрофической нехваткой места в выпусках журнала, посвященных драгоценной **E3**, мы спешим объявить о начале третьего раунда бесконечного поединка **3Dfx vs. Nvidia**. Краткое содержание предыдущих серий не столь интересно, как грядущие сражения.

Nvidia, как вам, должно быть, известно, стала первой компанией, которая произвела на свет **3D-акселератор**, рассчитанный на игровой массовый ранок. Не беда, что ее альянс с **Sega** и **Diamond** по выпуску на **PC** игр с не вполне трехмерного **Saturn'а** оказался неудачным, а карты на базе **NV1** (под торговой маркой **Edge 3D)** продавались смехотворными тиражами. Если бы не было этого самого милого **Edge**, умная компания **3Dfx Interactive**, занимавшаяся производством чипсетов для игровых автоматов для быстро хиреющей **Atari**, никогда бы не додумалась выпустить свой **Voodoo** на массовый рынок. С этой поры прошло, ни много ни мало, почти пять лет, и после начисто выигранных **3Dfx** двух раундов противостояния (**Voodoo vs NV1,** а затем **Voodoo2 vs. TNT) Nvidia** вплотную подошла к тому, чтобы вновь заявить о себе в полную силу и отныне на равных соревноваться с совершенно запутавшейся в собственной политике и планах и все еще достаточно маленькой компанией **3Dfx**.

Подробно рассказывать о технологиях **Voodoo3** и **TNT2** нет абсолютно никакого смысла — оба чипсета являются совершенно примитивными upgrade'ами прошлых моделей **Banshee** (для **3Dfx**) и **TNT** (для **Nvidia**) с увеличенной тактовой частотой центрального процессора, улучшенной памятью, а в случае с **TNT2** еще и с возможностью эту память нарастить до 32 Мб. Соответственно нововведениям подскочила и производительность, незначительно, но все же вполне ощутимо — на 25-30 процентов. При этом, как и прежде, **Voodoo** завлекает пользователя великолепной поддержкой **Glide** и совершенно невероятной скоростью игрового процесса, в то время как коньки **Nvidia** — поддержка **Direct3D** и **OpenGL**, качество изображения и возможность включать 32-битный цвет, в котором, как известно, краски ярче и виртуальная жизнь становится милее. Но что интереснее всего, так это то, что на этот раз **3Dfx** не удалось получить в **Voodoo3** резкого скачка производительности, и преимущество в частоте смены кадров карт на базе этого чипа над **TNT2** оказалось гораздо меньшим, чем во времена **Voodoo2** и **TNT**. Иными словами, **Nvidia** «догнала» конкурента в производительности и при этом умудрилась не потерять прежних качеств своих чипов. И хотя продажи **Voodoo3** все еще несколько превосходят продажи карточек на базе **TNT2**, это долго не продлится. Если до последнего времени (то есть до конца июня) сдерживающим фактором для покупателей **TNT2** являлась нешуточная цена новых карточек, то теперь, думается, проблема быстро разрешится. Дело в том, что **Nvidia**, похоже, постепенно начинает опускать цены на свои чипы, что позволяет основным производителям предлагать **TNT2** все дешевле и дешевле. Так, например, компания Guillemot уже заявила, что ее **Maxi Gamer Xentor** (**TNT2, 135/166 MHz, 16 Mb**) будет продаваться в розницу примерно по 110 долларов (и это в коробочном, а не традиционном для России **OEM-варианте**, который обычно дешевле долларов на 15-20). В скором же времени, вероятно, снизят цены и **Creative**, и **Diamond**, и другие известные производители. Впрочем, к самому скоростному **Ultra-варианту TNT2** это, похоже, не относится, поскольку спрос именно на эту модификацию чипа до сих пор никак не может быть до конца удовлетворен, в результате чего **Nvidia** даже была вынуждена ограничить поставки **Ultra** и продавать его в соотношении 1:2 с обычными **TNT2** чипами. А тем временем Nvidia сообщила журналистам о том,

Что следующая версия ее знаменитой линейки чипов под кодовым названием NV10 будет примерно в 4 раза более производительной, нежели **TNT2. NV10** будет поддерживать новые технологии обсчета сцен и освещения, подобно **Sony'вскому Emotion Engine**, готовящемуся к дебюту в **Next Generation PlayStation** (**PSY**). Впрочем, верить подобным заявлениям пока рано. А вот к словам представителей **AMD**, похоже, уже пора прислушаться. В середине июня компания

Официально анонсировала свой новый процессор K7, который, по всей видимости, получит название Athlon. Согласно заявлению **AMD**, результаты тестирования нового процессора просто поражают воображение — новое творение **AMD** показывает результаты, на 10-15 процентов превышающие показатели **Intel'овского** тяжеловеса **Pentium III Xeon**. Первой появится 600-МГц-версия процессора (скорее всего, это произойдет в середине-конце июля), которая будет снабжена кэшем **L2** объемом 512 Кб и станет работать с системной шиной на частоте 200 МГц, а создаваемый специально для процессора чипсет будет поддерживать практически все новомодные типы памяти — от **PC133** до **Direct RAMBUS**. Единственная неприятность заключается в том, что и позиционировать свой новый процессор **AMD** будет на всяческие рабочие станции и прочий высокопроизводительный хлам, задрав цену на **K7** до 600-700 долларов. Так что пока новоиспеченный **Athlon** не кажется лучшей покупкой.

Intel тем временем тоже не дремлет, хотя в последнее время корпорацию и замучили множественные проблемы. Так, недавно было объявлено, что дата выхода первого **Intel'овского** процессора, выполненного по медной технологии под кодовым названием **Coppermine**, переносится еще на два месяца, предположительно на 5 сентября. Первой моделью **Coppermine** станет 600-Мгц-вариант, произведенный по совершенно новой 0,18-мкм технологии. **Intel** только что опробовала новые производственные мощности на старой линейке **Pentium II** и выпустила первые 0,18-микронные процессоры **Pentium II** и **Celeron** с тактовой частотой 400 Мгц. При этом преимущества нового технологического процесса совершенно очевидны: рассеиваемая мощность резко снизилась, причем даже по сравнению с 350-Мгц-модификациями процессора. Также недавно выяснилось, что новый графический чип **Intel i810**, оказывается, совершенно случайно получился несовместим со **Streaming SIMD Instructions** (бывшие **KNI**), встроенными в ядро процессора **Pentium III**, и поэтому работа карт на базе i810 совместно с машинами на базе **PIII** приводит к непредсказуемым последствиям. Таким образом, область применения **i810** автоматически ограничивается лишь средним и нижним классами машин (то есть **P2** и **Celeron**). Вот пока и все. Мы вновь переходим к постоянному графику выхода рубрики, так что ждите новостей через две недели!

CU-NewS

«1С» И SNOWBALL INTERACTIVE ЖИВЕЕ ВСЕХ ЖИВЫХ :)

КОНКУРС

Если вы еще не знали, то именно в этом месяце исполняется ровно год одной из самых больших игровых серий на российском рынке — серии полных русских локализаций **1C/Snowball Productions**, появившейся прошлой весной совместными стараниями фирмы «**1С**» и московской студии **Snowball Interactive**.

На сегодняшний день в рамках серии вышло уже пять проектов — классическая гангстерская стратегия «**Дон Капоне**», средневековая стратегия/экономика «**Война и Мир**», футуристический action «**Ярость**», гонки со стрельбой «**Не тормози!**» и, наконец, подарочное издание сборника «**Лучшие Игры '99**», в которое в дополнение ко всем проектам серии, а также пушистым и непушистым бонусам вошли еще и «**Дальнобойщки**» на двух дисках.

Наш журнал искренне присоединяется к поздравлениям по случаю годовщины и в ознаменование первого юбилея предлагает вам принять участие в специальном конкурсе из 10 вопросов, призами в котором выступят подписанные авторами коробки «**Лучших Игр '99**» (первое место), «**Ярости**», «**Войны и Мира**» и «**Не тормози!**» (несколько вторых, третьих и четвертых мест) и «**Дона Капоне**» (призы за самый быстрый и самый полный ответы).

Итак, вопросы:

1. Серия полных локализаций 1C/Snowball Productions — это...

- ☐ совместный проект фирмы «1С» и студии Snowball Productions.
- ☐ совместный проект фирмы «1С» и студии Snowball Interactive.
- ☐ совместный проект фирмы Snowball Productions и студии «1С».
- ☐ совместный проект фирмы «1C/Snowball» и студии Productions.

2. В первой игре серии, гангстерской стратегии «Дон Капоне», непосредственно доном Капоне можно играть:

- ☐ во всех двадцати миссиях.
- ☐ только в одной миссии.
- ☐ только в двух миссиях.
- ☐ играть приходится против дона Капоне.

3. Какое произведение классика русской литературы послужило прототипом одного из проектов серии?

- ☐ повесть Тургенева.
- ☐ роман Толстого.
- ☐ поэма Пушкина.
- ☐ первый выпуск «Страны Игрь» от 12 июля 1872 года.

4. В конце игры главный герой «Ярости» Санджуро Макабэ...

- ☐ Выясняет, что на самом деле любит дочь адмирала Акараджи Куру, однако встречается с ее сестрой Кэтрин.
- ☐ Выясняет, что любит Кэтрин, однако встречается с Курой.
- ☐ Выясняет, что любит обеих, однако встречается с самим адмиралом.
- ☐ Ничего не выясняет и встречается с обеими.

5. Игра «Не тормози!» получила такое название, потому что...

- ☐ в игре у машин отсутствуют тормоза.
- ☐ в дополнение к быстрому вождению нужно еще и быстро соображать.
- ☐ быстро соображать нужно вместо быстрого вождения.
- ☐ разработчики не смогли придумать ничего лучшего.

6. Подарочное издание «Лучшие Игры '99» содержит...

- ☐ Пять игр на семи дисках, пушистый бонус и бейсболку.
- ☐ Семь игр на пяти дисках, пушистый бонус и фуфайку.
- ☐ Семь игр на семи дисках и пушистый бонус в красной бейсболке.
- ☐ Пять игр на пяти дисках, пушистую бейсболку и бонусабельную фуфайку.

7. Девиз Snowball Productions — это...

- ☐ Лучшие игры по-русски.
- ☐ Лучшие игры для русских.
- ☐ Лучшие игры для лучших русских.
- ☐ Лучшие русские игры.

8. Символ «1С» на коробках серии — это...

- ☐ красно-желтая рамка по всей передней стороне.
- ☐ сине-белый прямоугольник в правом нижнем углу.
- ☐ красно-желтый треугольник в левом верхнем углу на передней стороне.
- ☐ красно-желтые цвета названия игры.

9. Начиная с «Ярости», на каждой коробке серии можно найти спрятанного персонажа из...

- ☐ мультфильмов про Братьев Пилотов.
- ☐ сериала «Санта-Барбары».
- ☐ игры «Всеслав Чародей».
- ☐ романов Юрия Никитина.

10. На конец '99 года в рамках серии намечено...

- ☐ ни одной новой игры.
- ☐ две с половиной новых игры.
- ☐ семь новых игр.
- ☐ сорок четыре новых игры.

Ответы присылайте по адресу:
101000, Москва, Главпочтамп, а/я 652

ВЕДУЩИЙ СПЕЦИАЛИСТ: Сергей **ДОЛИНСКИЙ** *(dolser@gameland.ru)*

Твой Первый Контакт

Суперкомпьютер в Интернет... «Онлайн» уже писал об этом способе аккумулирования стараниями добровольцев-энтузиастов небывалой вычислительной мощи для решения сложнейших комбинаторных задач. Заметка называлась «**Distributed.net — объединенные хакеры online**» (№10[43]), и речь шла о легальном «взламывании» хакерами шифров **RSA** с призом в 10000 долларов победителям.

Оказывается, такой же механизм используется и для поиска внеземных цивилизаций! На это обратил внимание наш постоянный читатель Вадим Наринян: «**Distributed.net** — это не единственный случай, когда «онлайновый юзверь» может заставить свое железо поработать на благо человечества. Привожу ссылку: **http://setiathome.ssl.berkeley.edu/**. В глубине души я уверен, что вы уже все про это знаете и, возможно, готовите материал для следующего номера СИ. Тем не менее, коротко поясню, куда ведет этот линк. Если смотрели фильмы «Прибытие» (с Чарли Шином) и «Контакт» (с Джудит Фостер), то, скорее всего, помните, как они вычисляли наших Старших Братьев. Если нет, то напоминаю — путем раскодирования сигнала, принимаемого радиоантеннами из Космоса. Теперь и нам предоставлена такая возможность...»

Вадим был совершенно прав. По приведенной ссылке обнаружилась домашняя страница **SETI@home** — грандиозного проекта по поиску Внеземного Разума. Этой весной после долгих проволочек **SETI@home** вышел на просторы Интернет. Среди спонсоров небезызвестные компании: **Sun Microsystems, Paramount Pictures, Informix, Fujifilm Computer Systems** и, конечно же, **SETI Institute**... Что касается «физических лиц», то в проекте участвуют многие тысячи добровольцев-интернетчиков: за первую неделю число подписчиков **SETI** превысило четверть миллиона человек, а количество «инвестированного» ими машинного времени составило шестьсот лет!

Внеземной Разум ищется не абы как, а по следам своей деятельности — радиосигналам, приходящим на Землю из всех уголков Вселенной. Радиоэфир на нашей планете достаточно засорен (спасибо радио, телевидению и современным средствам связи...), а потому сигналы Пришельцев регистрируются в микроволновом диапазоне (1ГГц и выше), для которого земная атмосфера — не помеха. Гигантские радиотелескопы, большинство из которых расположено на американском континенте (например, обсерватория Аресибо, Пуэрто-Рико), ведут ежечасную запись и первичную обработку принятой информации. Увы, но даже использование современных суперкомпьютеров не позволяет провести доскональный анализ радиосигналов в режиме реального времени, а потому их записывают на пленку и сохраняют для дальнейшей обработки. Еще недавно километры пленки мертвым грузом лежали на складах, но запуск **SETI@home**, похоже, дает надежду разгрузить хранилища.

Помочь в поисках Внеземных Цивилизаций не просто, а... очень просто!

Чтобы принять участие в проекте, необходимо загрузить и установить клиента **SETI@home**, рассчитанного на вашу операционную систему (для **Windows** — **setiathome_win_1_0.exe**, 704 Кб). Как и клиент **distributed.net**, программа использует «холостые циклы» процессора (т.е. заведомо потерянные...), однако «сконструирована» она несколько изящнее.

SETI@home заменяет собой установленную на машине экранную заставку и по истечении заданного времени простоя начинает перемалывать полученные данные. Понятно, что для работы необходимо подключение к Интернет — ведь требуется принять свой 350 Кб «кусочек» записи Внеземного Радиосигнала, а затем отослать полученный результат на узел **SETI@home**. Ну а там результат расшифровки подвергнется дополнительной и двухкратной проверке...

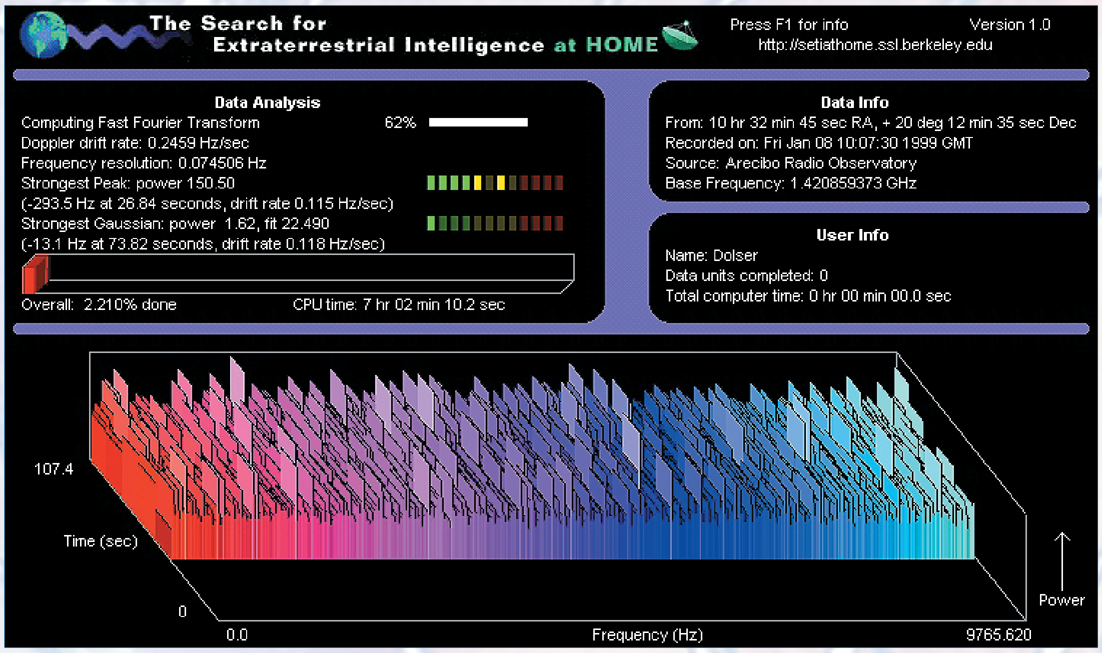
Предусмотрено и поощрение наиболее активных добровольцев. На сервере **SETI@home** ведется рейтинг «**Top 100**» и регулярно подводятся итоги. Псевдонимы и **e-mail**'ы самых активных вывешиваются на всеобщее обозрение. Денежных призов, к сожалению, не предусмотрено.

Увы, но на примере **SETI@home** начинаешь понимать разницу между персоналкой и серьезной машиной для математических расчетов. Мой домашний компьютер (P225MMX/75 MHz Bus Speed/64 Mb SDRAM) за 6,5 часов перемолол менее 9% «дозы», тогда как на **Sun Ultra Spark** вся «доза» без остатка перерабатывается за 7-8 часов.

Интересные данные по средней производительности компьютеров с различными процессорами (от **Intel, Digital, HP, Sun** и пр.) на одинаковой задаче можно посмотреть в режиме реального времени на сайте distributed.net в разделе «Статистика» (**http://www.distributed.net/statistics**).

...Опять замигал маленький зеленый радиотелескоп в **System Tray: SETI@home**, и ты сделал еще один шаг навстречу неземному Разуму. Пора, пора загружать свежую порцию данных!

Рисунки: **CU-Online**



SETI@home за работой

Как и другие распределенные компьютерные проекты, SETI@home порождает ряд побочных эффектов. Желающие занять первые позиции на странице ранжирования пользователей «Top 100» пускаются во все тяжкие. Среди самых хитрых — Майкл Долан, системный администратор в Мичиганском Технологическом Университете. Злоупотребив служебным положением, он установил SETI@home на все 70 рабочих станций Sun Ultra Spark, используемых студентами в академических лабораториях университета...

В 1961 году астроном Дрейк предложил формулу для оценки количества Разумных Цивилизаций в нашей Галактике. Расчет ведется на основании семи допущений (например: на каком проценте пригодных к обитанию миров возникла жизнь, как долго в среднем цивилизация излучает радиосигналы в Космос, у какого % звезд есть планеты и т.д.). На http://archive.msnbc.com/modules/drake/default.asp вы можете подставить в формулу Дрейка собственные допущения и получить свою оценку числа собратьев по Разуму. У меня вышло так, что нас в этой Галактике только трое...

Безусловно, SETI@home может «тормозить» относительно слабые машины. Если на рабочей станции Sun Ultra Spark для анализа одной 350-килобайтной «партии» данных требуется в среднем девять часов процессорного времени, то для PC — «обычное время» составит 32 часа. Ну а компьютеры с процессорами, не оптимизированными для сложных вычислений (IDT, AMD, Cyrix...), потребуют больше 100 часов...

ЭКСПЕРТ: Кирилл **КУЗНЕЦОВ** *(savoirc@gameland.ru)*

Жизнь после Смерти. В Интернет...

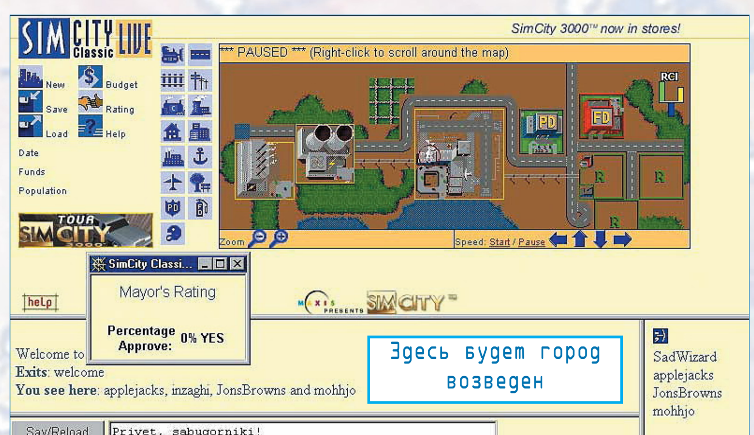
Судьба компьютерных игр чем-то схожа с автомобильной. Игра, как и авто, появляется, удивляя модерновой графикой-дизайном, невиданными ранее возможностями-скоростями, становясь с каждой новой версией-моделью удобнее и привлекательнее. Но приходит день, она окончательно устаревает и меняется хозяином на новую. А старушки отправляются пылиться в архивы-свалки.

И зря...

Сегодня мы расскажем о четырех старинных играх, ставших по сути родоначальниками Жанров. Но главное — они возродились в Интернете и, не блистая изысками оформления, все также завлекают с первых минут. Теперь эти шедевры доступны в онлайне, и, вспомнив былые навыки, можно посоревноваться с игроманами со всех уголков нашего глобуса-переростка по имени Земля.

Итак, в ток-шоу «Легенды Страны игр» участвуют: гениальная управленческая стратеги **Sim City**, легендарный колобок — **Pacman**, народный любимец **Digger-Dugout**, а так же безмерно растиражированный **Arcanoid**.

Sim City Classic (**http://www.simcity.com/classic/classic.html**) — один из первых экономических имитаторов, позволяющий опробовать все прелести работы мэра города. Новоявленный Лужков в вашем лице должен не только с «нуля» отстроить новый город со всеми дорогами, спальными районами, магазинами, заво-



Здесь будем город возведен

ЭКСПЕРТ: Кирилл **КУЗНЕЦОВ** *(savoirc@gameland.ru)*

Колобок-колобок, я тебя... э... съем?

Встаньте! Вот игра, родившаяся до эры PC

дами, электростанциями, аэропортами, полицейскими, пожарными, медицинскими службами и иными жизненно важными объектами, но и правильно планировать местный бюджет, борясь с преступностью, стихией и прочими радостями нашей нескучной жизни.

Графика игры — копия той, что радовала глаз игромана в самой первой, оффлайновой версии. К сожалению, **Sim City** — игра для одного. Однако параллельно с игровым процессом можно пообщаться с коллегами-мэрами в чате. Как вы понимаете, процесс градостроительства — нелегкий и достаточно долгий, а потому предусмотрительные создатели ввели возможности сохранения и загрузки сохраненной игры.

Прежде чем примерить кепку (или котелок) мэра, придется зарегистрировать аккаунт, скачать небольшой плагин и перезагрузить браузер...

Второй наш гость — **Pacman** (**http://www. games.no/cafe/pacman**) — вряд ли нуждается в особом представлении. Даже если игроман не помнит этого ненашенского названия, описание «колобок, пожирающий точки в лабиринте с приведениями» сразу зажигает огонек понимания в глазах собеседника. В отличие от **Sim City**, онлайновая версия Pacman'a позволяет заносить результаты борьбы с приведениями в общую для всех игроков таблицу рекордов. Увы, но этим вся онлайновость и ограничивается.

Но еще хуже в этом смысле обстоит дело с третьим гостем. Одной из первых **PC**-шных аркад был забавный золотокопатель-диггер. Сколько виртуального золотишка собрали игроманы, ведя этот гибрид крота и комбайна по подземным туннелям... А сколько вполне реального времени он съел при этом!? И вот **Digger** возвращается, претерпев магическую трансформацию в **DugOut** (**http:// www.games.no/cafe/dugout/**). Правда, место хитроумной машинки теперь занимает натуральный крот, который, однако, собирает мешки с баксами с не меньшим энтузиазмом. Авторы этого клона явно не обделены чувством юмора — чего стоят мины-ловушки в виде старых носков и банок с сыром (ароматы некоторых французских сыров действительно можно использовать как химическое оружие).

Противостояние: кроты, свиньи и... старые носки

Двойников же последнего из наших гостей — **Arcanoid'a** в Интернете видимо-невидимо. Кстати, первые версии этой игры, выполненные в виде специальных приставок к телевизору, появились задолго до персональных компьютеров.

Наиболее похож на своего оффлайнового предка **Javanoid** (**http://webhome. infonie.fr/rfaitout/javanouk.htm**) — он практически ничем не отличается как в оформлении, так и в управлении (можно направлять биту по выбору — настольным «грызуном» или клавиатурой). Просто и практично. Зато и загружается быстро...

Уверен, что, попробовав разок-другой поиграть в описанные здесь игры, вы непременно занесете парочку из них в свои букмарки. Иначе и быть не может — это же классика, проверенная временем. И раз уж утверждают, что гениальные «рукописи не горят», то и хорошие игры — не затираются!

CU-Online

ЭКСПЕРТ: Сергей **ДОЛИНСКИЙ** *(dolser@gameland.ru)*

Конкурс Популярности Российских Кланов

1 июня в полночь подведены итоги 4-го тура Конкурса Кланов **RU-Net'a** — необычного сетевого марафона под эгидой «Страны Игр», взявшего старт десять месяцев назад! (**http://www.gameland.ru/magazine/hitparad/4hit-parad.asp**)

В этом раунде геймеры были не столь активны, как в рекордном третьем. Тем не менее, числовые показатели достигнуты достойные (в скобках для сравнения приведены данные для 1-го/2-го/3-го туров КК). В окончательный рейтинг-лист вошло 86 игровых обьединений (130/65/110), за них проголосовало свыше 1600 человек (1300/1500/3200) и еще около 11000 (12000/10000/16000) интересовались ходом Конкурса за прошедшие три месяца.

Победителями стали — **S.O.T.** (1-е место, 18,7% голосов), **Obsessed Chase Target** [**OCT**] (2-е место, 16,7% голосов), «**Герои Последнего Аллода**» [**HoLA**] (3-е место, 10,8% голосов). Все они были немедленно награждены красочными Дипломами, получили призы и **Award'ы** для сайтов. На этот раз помимо традиционной первой тройки мы решили наградить за активность Памятными Дипломами кланы, финишировавшие на 4 и 5 местах. Это небезызвестные **Team Maelstrom** [**TM**], постоянный участник рейтинга, и **Commandos of Silver** [**CoS**], представляющий компанию «**Формоза**». За них подали соответственно 8,5 и 6,3% голосов, благодаря чему был взят барьер в 10000 очков.

Теперь кое-какие промежуточные итоги. Что же показали почти десять месяцев изучения популярности Кланов **RU-Net'a**?

Наметился дрейф симпатий геймеров в пользу отечественных продуктов. Если в трех первых турах пьедестал почета делили поклонники исключительно зарубежных игр: **RPG** (**LFL, Ultima Online** и не только...), **симуляторов** (Российский сайт **BattleTech**) и **Action'ов** (**S.O.T., DDT, Quake** и другие...), то ныне в тройку призеров уверенно вошли «**Герои Последнего Аллода**». Да и во втором-третьем десятках есть еще несколько кланов, посвященных этой игре. Определенно, их возрождение из долгой спячки стимулировал выход второй серии **Аллодов**!

Отрыв лидеров, как всегда, сомнений не вызывает и выглядит весьма убедительно, — на их стороне симпатии 46,2% голосовавших (37/39/40). А с учетом четвертого и пятого мест — так и вообще более 61%! В очередной раз подтвердилась аксиома, что с наскока выиграть Конкурс невозможно — победители должны пожить в Сети, завоевать авторитет у игровой общественности, как следует засветиться в турнирах и клубах, стать организованной и дисциплинированной силой. А это требует времени и немалого! Вот и наш «золотой финалист» — клан **S.O.T.** («серебро» во 2-ом и «золото» в 3-ем **КК**, существует с мая '98-го) — судя по всему, вступил в пору своего расцвета. С чем его и поздравляем! Оправдался и благоприятный прогноз относительно **OCT** — ребята мобилизовались и уверенно заняли почетное второе место, чуть-чуть не дотянув до золота. Молодцы, так держать!

Всем же, кто пока не смог добраться до призовых мест, пожелаем успеха и напомним, что Конкурс Популярности Кланов **RU-Net'a** продолжается. Равняйтесь на лидеров и побеждайте!

Желаю успехов,
ваш **Dolser**

P.S. Печальнее всего было читать записи вроде: «**48. Earth Patrol of Light Guild умирает**... **rpk_master@hotmail.com**» или встречать известные по предыдущим рейтингам и занимавшие высокие места кланы в середине или ближе к концу списка (**LAW, Asguard** и др.). По-видимому, дороговизна Интернета и игрового времени в клубах, рост доллара и прочие неприятные явления сегодняшней жизни перекрыли многим геймерам путь на просторы **RU-Net'a**...

CU-Online

Место	Id	Название	Дата появления	Средний балл	Сумма баллов	Голосов
1	3	SOT	18-03-99	97.99	30279.00	309
2	17	[OCT] - Obsessed Chase Target	19-03-99	98.38	27154.00	276
3	15	Клан "Герой последнего Аллода" http://hola.viaduk.net	19-03-99	94.89	16890.00	178
4	6	Team Maelstrom (http://attend.to/TM)	18-03-99	98.91	13947.00	141
5	55	Commandos Of Silver aka CoS by cos.formoza.ru	26-03-99	99.07	10303.00	104
6	71	/FM\ - Flight Masters - [FM]	29-03-99	99.54	7565.00	76
7	47	LoUW - League of Uncomited Warriors	26-03-99	97.64	7225.00	74
8	4	[SH] - Unholy Order Souls Hunters - http://order.da.ru	18-03-99	96.50	3088.00	32
9	44	[CoR]	25-03-99	92.84	2971.00	32
10	29	[SST] Clan & X-ZONE Club	23-03-99	86.35	2936.00	34
11	42	Russian Battletech League	25-03-99	91.16	2917.00	32
12	49	[RGA] www.rga.da.ru	26-03-99	92.06	2854.00	31
13	97	LMD	08-04-99	98.04	2451.00	25
14	85	League of Allied Warrior (www.battle.da.ru)	04-04-99	99.37	1888.00	19
15	128	Dark Elves Guild	18-04-99	78.41	1725.00	22
16	125	SDF (Sey De'sPot Forse)	15-04-99	82.88	1409.00	17
17	34	Asgard: the Warrios of haven citadel	23-03-99	69.55	1391.00	20
18	169	DEATHСтрой	17-05-99	60.38	1268.00	21
19	160	[RCD]RUSSIAN COMMAND DOT	10-05-99	89.21	1249.00	14
20	76	[SS] - Shock Squadron - SC Clan	30-03-99	95.92	1247.00	13
21	127	[AB]-Astral Brotherhood	17-04-99	85.69	1114.00	13
22	77	UO клан который играет на сервери DemoWorld его название Войны Демо Мира http://www.ultimaonline.da.ru	31-03-99	95.00	950.00	10
23	103	MiNbary clan [MiN]...	10-04-99	85.36	939.00	11
24	168	AZOT :))) --- super	17-05-99	100.00	800.00	8
25	54	Клуб GOBLIN	26-03-99	89.00	623.00	7
26	81	MWF-Mutaded WaR FoldErs	01-04-99	100.00	600.00	6
27	135	TOS-The OutSiders	25-04-99	54.22	488.00	9
28	161	{AB} - Astral BrotherHood - Russian SC Clan - http://all.newgames.ru/ab	11-05-99	93.60	468.00	5
29	5	Russian Ghost Bear	18-03-99	80.60	403.00	5
30	9	Shadow Warriors of HellFire	18-03-99	100.00	400.00	4
31	172	PK forever (pk.da.ru)	21-05-99	100.00	400.00	4
32	98	[SF] - the best Allods clan. http://www.alloded.da.ru	08-04-99	95.00	380.00	4
33	40	StarJudges	25-03-99	81.25	325.00	4
34	2	Отделение Diabloll -LFL	18-03-99	78.00	312.00	4
35	142	LoD - Legend of Death	28-04-99	70.00	280.00	4
36	78	[NiP] Nobody is Perfect. I'm nobody	31-03-99	69.00	276.00	4
37	94	Asgard	08-04-99	67.50	270.00	4
38	90	IcE+DDT=New q2 Clan [K]	07-04-99	63.25	253.00	4
39	58	Alpha @ Quake2 Clan	27-03-99	56.75	227.00	4
40	155	Герои последнего Аллода (hola.viaduk.net)	06-05-99	56.50	226.00	4
41	112	DataForce Clan	13-04-99	100.00	200.00	2
42	122	Night Wolfs	15-04-99	66.33	199.00	3
43	69	Игровой интернет клуб "НИРВАНА"	28-03-99	90.00	180.00	2
44	99	-0	08-04-99	90.00	180.00	2
45	18	Sky Lords Club.	19-03-99	81.50	163.00	2
46	64	DRUGS PC (Питер клуб Вист)	27-03-99	81.50	163.00	2
47	136	[KPD] Best Clan in Ukraine	26-04-99	77.50	155.00	2
48	110	Earth Patrol of Light Guild умирает.....rpk_master@hotmail.com	12-04-99	75.50	151.00	2
49	92	[BGL] - BesT GamerS LeaguE (название говорит само за себя ...)	07-04-99	70.00	140.00	2
50	158	LEGION - BEST CLAN IN RUSSIA	08-05-99	42.00	126.00	3
51	106	[WC]-water closet???	10-04-99	60.00	120.00	2
52	19	Sky Lords Club.	19-03-99	58.50	117.00	2
53	140	Grkomp	27-04-99	54.50	109.00	2
54	59	Orky Petersburg Game Club	27-03-99	100.00	100.00	1
55	61	Psycho Killers Quake clan (PsK)	27-03-99	100.00	100.00	1
56	70	Nirvana - лучший компьютерный клуб !	29-03-99	100.00	100.00	1
57	101	LW Quake2 clan	09-04-99	100.00	100.00	1
58	102	Quake clan VanGerS [vGs] - http://quake.nnet.org/vgs	10-04-99	100.00	100.00	1
59	105	Alex Agafonov from Zelenograd rpk_master@hotmail.com	10-04-99	100.00	100.00	1
60	179	[RToSD] Q 2 (Rocket Troopses of Special Designation)	26-05-99	100.00	100.00	1
61	123	Night Wolfs	15-04-99	45.50	91.00	2
62	68	MMC из Пскова	28-03-99	90.00	90.00	1
63	171	PK Forever - Allods2 PK CLAN!	21-05-99	90.00	90.00	1
64	82	Dark Avatars forever [DAf]	02-04-99	40.00	80.00	2
65	154	VooDoo Zone	04-05-99	70.00	70.00	1
66	20	Death Soul Vampires	20-03-99	69.00	69.00	1
67	174	DEATHСтрой	23-05-99	23.00	69.00	3
68	189	Brotherhood of Lighting	01-06-99	67.00	67.00	1
69	139	Quake1,Quake2,StarCraft,BroodWar clan Angels of Terrible Future [ATF] http://atf.cjb.net	27-04-99	66.00	66.00	1
70	57	Клуб "Пилот"	27-03-99	62.00	62.00	1
71	153	Tamagotchiz from Hell	04-05-99	62.00	62.00	1
72	177	[EF]-Extremal Force	25-05-99	58.00	58.00	1
73	141	[QuAD] - Quake Army of Destruction clan.	28-04-99	57.00	57.00	1
74	159	club games interstate76	09-05-99	57.00	57.00	1
75	113	Man In Quake [MiQ] Сочинский клан Q2	13-04-99	55.00	55.00	1
76	7	SPL-Soviet Power Lamers	18-03-99	50.00	50.00	1
77	22	R.W.F	20-03-99	50.00	50.00	1
78	182	Fox Line Clan[FLC]	29-05-99	50.00	50.00	1
79	178	[HK] Hunter Killers	26-05-99	42.00	42.00	1
80	43	Command Police Station	25-03-99	40.00	40.00	1
81	186	ROCKET DEVILS	29-05-99	40.00	40.00	1
82	188	BTF Clan (q2btf.da.ru)	01-06-99	39.00	39.00	1
83	185	[LCL] Lighting Clan	29-05-99	38.00	38.00	1
84	165	Army Of Darkness	13-05-99	36.00	36.00	1
85	63	Voodoo QuakE Forces	27-03-99	19.00	19.00	1
86	109	[BGL]Bad Game Lamers	12-04-99	3.00	3.00	1
		Итого:				1653

ЭКСПЕРТ: Александр **ОЛЬХОВСКИЙ a.k.a. Deto Freeman** *(olkhset@online.ru)*

Создание Заставок в домашних условиях

Многим из нас, дорогие игроманы, надоели те скучные заставки, которые каждый день появляются на экранах мониторов при загрузке Форточек (в смысле — **Windows**). И дело не в том, что Микрософт мало потрудился над ними, а просто-напросто «мы ждем перемен!..»

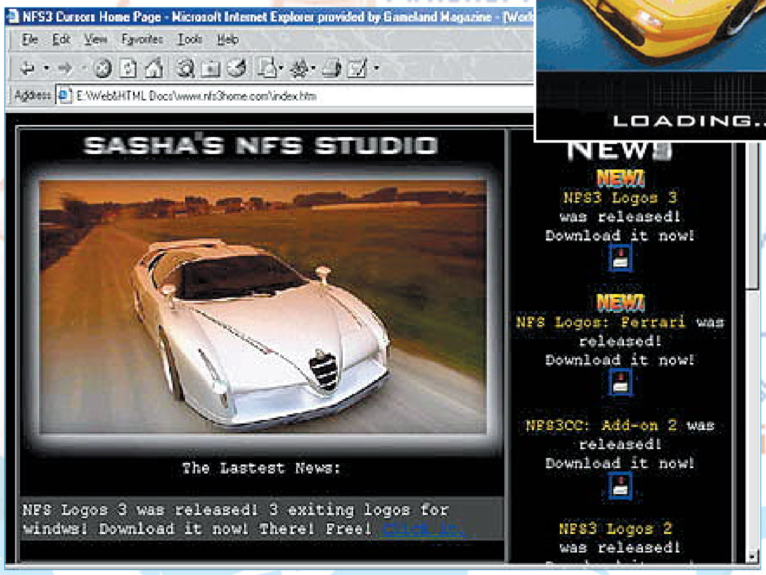
Есть два способа решения проблемы: **1)** отказаться от **Windows**; **2)** поменять загрузочные заставки, т.е. **Logos** (логосы), на собственные. Первый путь наверняка не устроит большинство геймеров, ну а по поводу второго — уверен, что найдутся люди, которые спросят: «А как это сделать-то?».

Ну что ж, познакомимся с техникой создания логосов вручную. Все, что нужно иметь под рукой — это **Paint** (стандартный графический редактор Форточек) и что-нибудь типа **Norton Commander** (в чем было бы удобно переименовывать файлы). Все уже знают, что **Windows** при загрузке открывает файл **logo.sys**, при выключении **logow.sys** и при завершении **logos.sys**. Первый находится в директории **C:**, а последние два в **C:\Windows**. Весь секрет заключается в том, что эти логос-файлы — обычные BMP-эшки, только сохраненные в **SYS** формате!

А что дальше делать, вы, наверное, уже и сами догадались. Запускаем переименовывающую программу и именуем все три файла в формат **BMP**, предварительно создав для экспериментов отдельную папку и скопировав оригиналы в укромное местечко (вдруг ничего не выйдет...). Затем открываем файлы в любом редакторе — либо в **Paint'e**, либо в **Potoshop'e**, короче, где угодно!

При этом нужно помнить две очень важные вещи, без которых ничего не получится. Во-первых, ни в коем случае не меняйте размер «рисунка», то бишь не выходите за границы. А, во-вторых, не трогайте режим и параметры изображения. Первый может называться только — «индексированные цвета», а не **RGB** или что-то подобное. Ну что, нарисовали что хотели? Идем дальше: делаем копии **BMP**-эшек и именуем их в **SYS** копии. Кидаем соответствующие файлы в директории **C:** и **C:\Windows**. Перезагружаемся и наслаждаемся новинками.

Те же, у кого не получится, или просто лень возиться, могут воспользоваться уже готовыми заставками. Их в необьятной Сети навалом, например, их можно скачать с **www.winfiles.com**. Но если вы фанат **NFS** или просто любите скоростные автомобили, я бы посоветовал зайти на мою страничку: **http://www.chat.ru/~detonfs**. или поискать на компакт-диске этого номера.



CU-Online

Игорь **ЛЫСЕНКО a.k.a. StarFenix** *(igorx@gameland.ru)*

Новинки подпольных лабораторий

Есть на свете известные фирмы-разработчики: **Dreamworks, Microprose, Никита**... Этот список огромен, и, уверен, геймеры знают все названия, которые в нем есть. Но существуют и компании поменьше — порой даже не зарегистрированные нотариально, и таких-то — легион. Иногда их продукты удивительно хороши, доступны, а по играбельности не отличаются от лучших творений «старших собратьев». Да что фирмы — есть одиночки-программеры, из-под пера (точнее, клавиатуры) которых возникают порой полноценные шедевры. Вот о продукции маленьких фирм и энтузиастов и хотелось бы поговорить.

Не думайте, что в «самодельных» играх все убого и уродливо. Например, знаете ли вы, что у доброй половины «любительских» игр есть поддержка **3Dfx** (ускорителей) и прекрасный сюжет? А известно ли, что охват жанров самодеятельным творчеством огромный, я бы даже сказал — колоссальный?

Кое-кто даже придумывает новые жанры... Но так как место, отведенное на страницах журнала, ограничено, приступим к обзору самых многообещающих и интересных проектов (на мой взгляд...). Для удобства разобьем их по жанрам. Сегодня в обзоре стратегии и спортивные симуляторы.

Стратегии

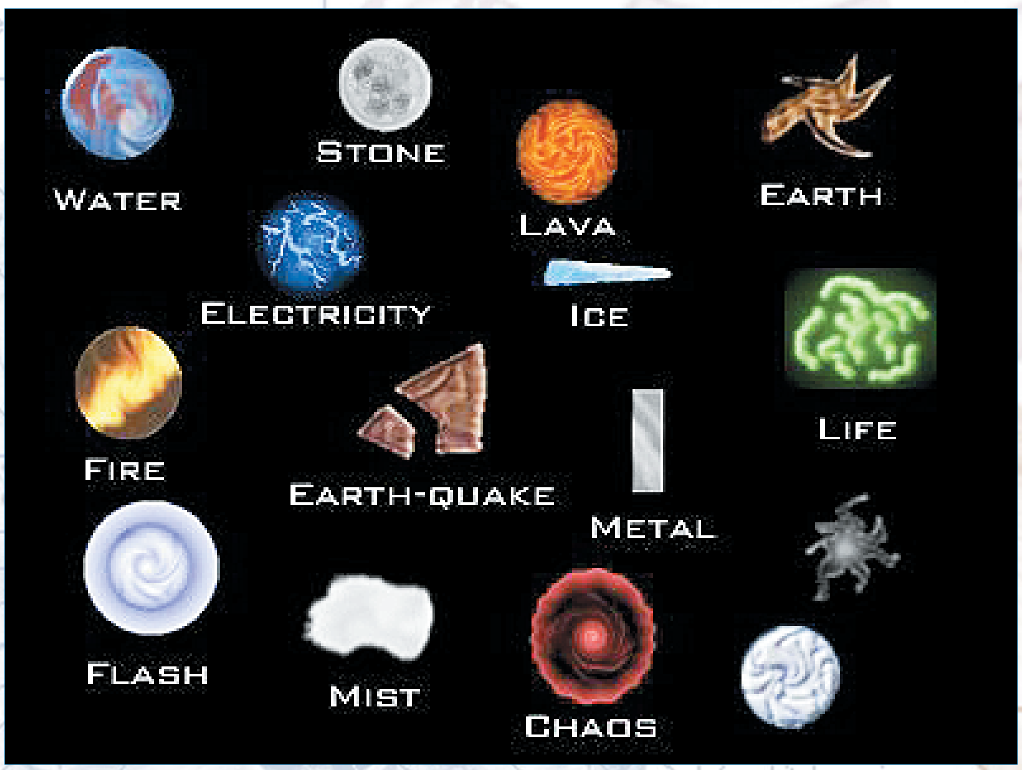
Первый кандидат на звание лучшей стратегии «домашнего» производства — это **DDCK** — **Fight The Elements**, на осмысление короткого сюжета которого ушло, тем не менее, около тридцати минут.

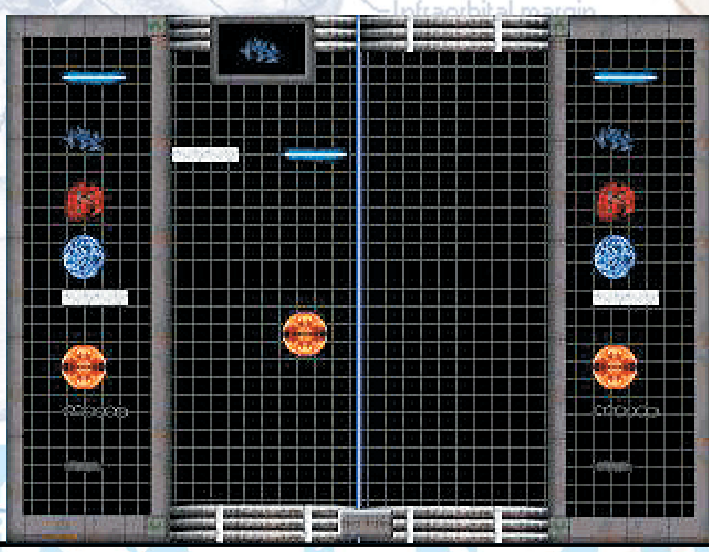
...Вначале был Один (это — Бог). Он спал целую вечность под мертвой землей **Caros**.

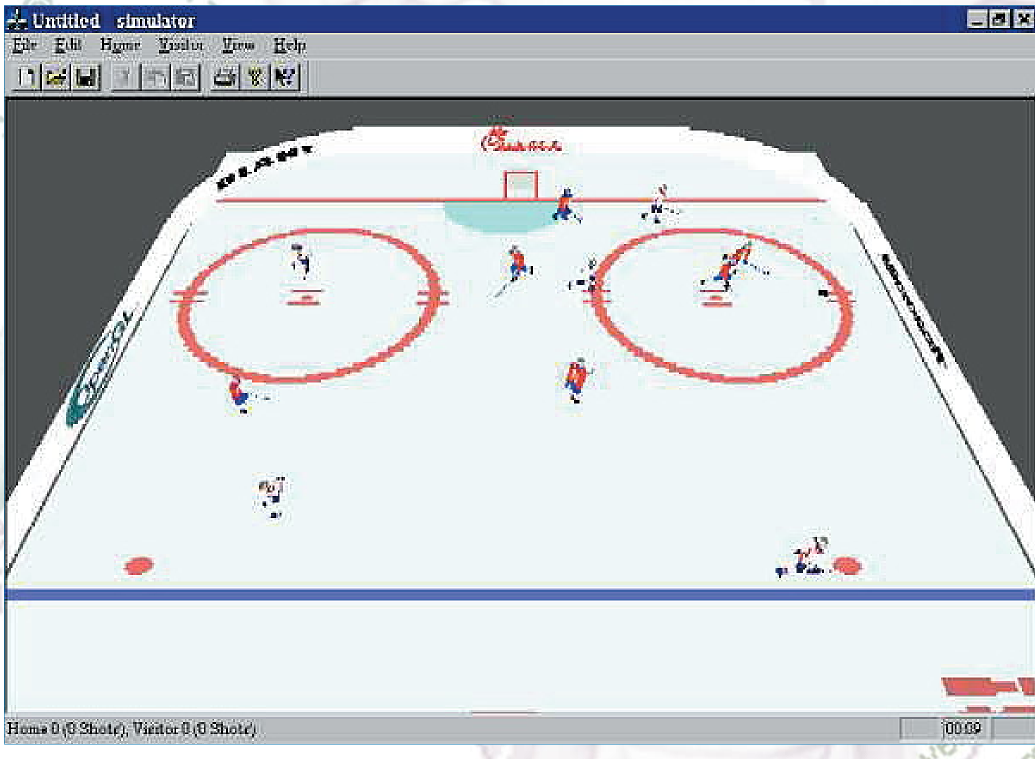
Затем проснулся и увидел **Caros**, мертвый и пустой, и захотел сделать его живым.

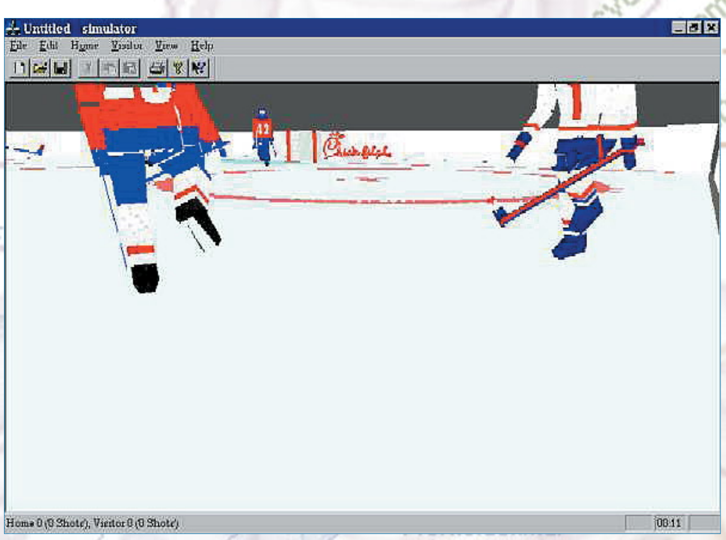
Один создал себе слуг, чтобы оживить свой мир. Сделал Землю, так чтобы новый мир мог иметь основу. Затем — Воздух, так что мир смог жить. Затем — Жизнь, и земля могла заполниться существами, которые растут и размножаются. Удовлетворенный, Один сделал место и для себя, с воплощенной мечтой у ног.

Один скоро понял, что создания Жизни не могли жить вечно. Они стали утомляться, захотели оставить мир и отойти на покой. Тогда Один сделал нового слугу — Смерть, чтобы утомленные уходили из мира. Смерть сидела на отдельном месте и управляла Подземным Миром. Жизнь противостояла









Смерти, они вечно сражались, пытаясь уничтожить друг друга.
Медленно, так, что никто не могло это обнаружить, слуги начали «думать свои собственные мысли». В итоге они покидали Его, самостоятельно планируя свою жизнь. Каждый верил, что только он может стать основой созданного мира. Они верят, что Один будет свергнут, ибо он — изменник. Вот так началась вечная борьба....

Ну, как? Необычно? По-моему, да. Библейские темы сотворения мира в компьютерных играх — дело довольно нетривиальное. Действие происходит в мире **Caros**, где вы — слуга Одного. В самом начале выбираются два элемента — скажем, Огонь и Вода. Впоследствии они будут давать вторичные, а те — третичные элементы. Причем третичные элементы увеличивают силу основных, а вторичные — лишь производные от первичных, и их свойства третичными не изменяются.
Основа игры — таблица, в которой обозначены все элементы — ваши и вражеские.
Цель — дождаться, пока у всех остальных кончатся элементы, или контролировать большинство (т.е. 6 элементов из 7). Вот такая игра. Скажу только, что графическое оформление довольно однообразно, хотя некоторые картинки производят приятное впечатление (для «самодельной» игры). Игра бесплатна, но к моменту написания текста существовала в стадии ранней альфы, и ориентироваться приходилось лишь на заверения разработчика и скриншоты. Адрес в Интернете — **http://mysp.com/p/ddck/**, там вы найдете скины и описание игры, а также много чего интересного.

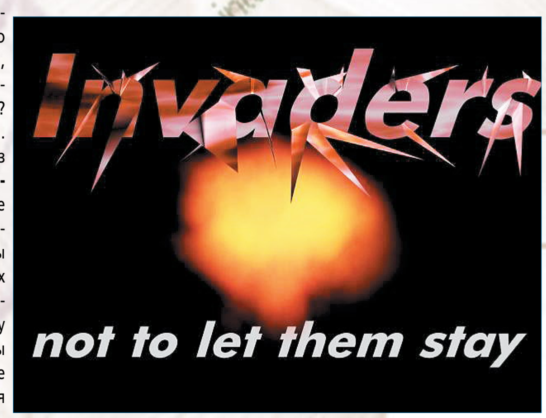
Вторая «самоделка» в жанре стратегий называется «**Invaders**», то бишь «**Захватчики**». Это рабочее название, ближе к выходу оно, возможно, изменится.
Отрадно, что игрушку лепят в России. Все говорит за то, что разработчики собираются использовать движок скандального **WarCraft 2000,** благо на диске с ним лежат исходники...
Надо полагать, что получится знакомо, красиво и содержательно. Ну, раз уж я упомянул **WarCraft 2000,** то всяк поймет, что **Invaders** — чистой воды **RTS** со всеми вытекающими отсюда последствиями...

...Снова будущее, снова на Земле не хватает места, и из зелено-голубой планеты она превратилась в темно-серо-коричневую. Однако пока происходили эти природные катаклизмы, человечество поднялось на новую — космическую — ступень. И отправилось в близлежащие звездные системы, дабы найти новый приют. И нашли, вот только одна небольшая незадача — планета окружена сплошным кольцом астероидов. Даже не кольцом, а шаром — ни один большой корабль сквозь эти астероиды пройти не сможет.
И поэтому послали туда три экспедиции на маленьких кораблях. Одна по пути в новый дом разбилась, а две другие успешно приземлились. Однако связь с одной из них сразу же прервалась, и только последняя группа жила и процветала. На планете была обнаружена удивительная порода дерева, которая по прочности походила на суперметалл. Земляне при помощи коллег-ученых, висевших на орбите за астероидами, научились комбинировать дерево и всякие разные титаны и молибдены и получили мощную броню для своих юнитов. Увы, но в этот момент то, что порвало связь с первой экспедицией, добежало и до второй — толпы существ, сильно напоминающих фентезийных троглодитов, только с клетчатыми глазами. И со своими метательными машинами (из того самого дерева) напали на экспедицию. Существ этих было просто фантастическое количество, однако прогресс оказался сильнее. А может и нет...
Вот так начинается **Invaders**. Надеюсь, что происхождение названия теперь понятно, но остается сомнение, мол, выдумали, очередной **Incoming**, так? Что ж, время покажет... Кстати, если прогноз подтвердится, и «**Захватчики**» в самом деле будут созданы на движке **WC2000**, то мы вправе ожидать от них приличной играбельности на уровне **SC**, ну или хотя бы **WarCraft'a**, что уже неплохо. Планируются мультики и красивые брифинги. А еще сильный **AI** и так далее, и тому подобное. Кстати, **AI** в **WC2000** был и так неплох, и хочется надеяться, что разработчики **Invaders** его не ухудшат. Зато ой как плох был в **WC2000** мультиплейер (на протяжении всей сессии горит надпись «синхронизация...»), и это было очень обидно. Так вот, мне сказали, что если будет использован именно этот движок, то баг в **Invaders** устранят (впрочем вопрос лицензионной чистоты всей затеи с движком **WC2000** все равно остается под большим вопросом!..).
Сама же идея — прогресс против массовой атаки — хороша, хоть и не нова, вспомните хотя бы Протоссов и Зергов из **SC**. В **Invaders** планируется создать глобальные отличия между расами, так, чтобы играть было интересно и нескучно. Это, несомненно, один из самых многообещающих российских «домашних» проектов, и мы к нему еще наверняка вернемся. Самая же серьезная проблема — издатель, но будем верить, что и тут рано или поздно все образуется.

Информацию относительно российских перспективных проектов (**Voyage to the End, The First One, Invaders** и других) можно найти на **http://www.jado.org/users/sunshine**.

Напоследок о спортивном симуляторе, который мне понравился по одной причине — уж очень красив! Игра называется **mHockey**, по имени своего создателя — **Mike'a**. Хоккей, надеюсь, знаком многим, так что об **mHockey** скажу всего пару слов. Сюжета, вроде, нет совсем...
Игра идет в окне с инструментарием (!), поле без трибун, зрителей и положено на унылый черный фон. Но графика приятная: свободная камера, полигональные игроки и рендеринг с использованием **GLIDE**!!! Очень эффектно, надо сказать. Если бы не пара досадных деталей, то игру можно было бы сравнивать с **NHL 97,** да и по играбельности **mHockey**, надо сказать, недалеко отстал от вышеуказанного хита **EA Sports**. Познакомится с **mHockey**, посмотреть скриншоты и скачать его бесплатно можно на **http://www.linuxgames.com/mhockey/**.

CU-Online



18 июля начало вещания радио Станция 2000 на частоте 106.8 FM
Bang Bang
SUGARFREE
17 июля
парк Горького
По 3 Станция
Музыка 2000

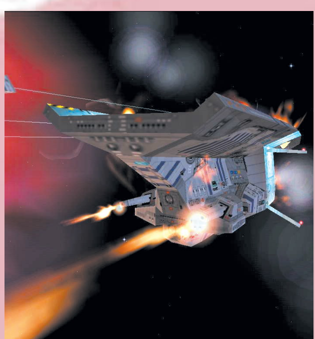
ЭКСПЕРТ: Вячеслав **НАЗАРОВ** *(master@gameland.ru)*

Homeworld vs Conquest: Frontier Wars

Вы должны увидеть игру, которую мы собираемся издать. Она называется **Homeworld** и разрабатывается молодой компанией **Relic Entertainment**. По сути это смесь из космического приключения и игры в жанре **real-time strategy**. И я по секрету скажу вам, что она откроет новую эпоху в компьютерной индустрии!» — заявил безымянный менеджер **Sierra Studios** в первый же день работы **E3**.

«Абсолютно все из персонала **Digital Anvil** являются ярыми поклонниками **RTS**. И мы хотим создать научно-фантастическую стратегическую игру, которая погрузит людей в атмосферу Великого Космоса и Великой войны. В наших планах взять всю сущность, дух величайших сражений Второй Мировой Войны, таких, как битва на Курской дуге, и перенести их в космос, украсив чудесными визуальными эффектами и снабдив мощным **AI**,» — сообщил на пресс-конференции Эрин Робертс, продюсер и директор проекта под названием **Conquest: Frontier Wars**.

Пожалуй, наибольшим драматизмом отличалась борьба между двумя титанами: Homeworld от Relic Entertainment и Conquest: Frontier Wars, создаваемым Digital Anvil.



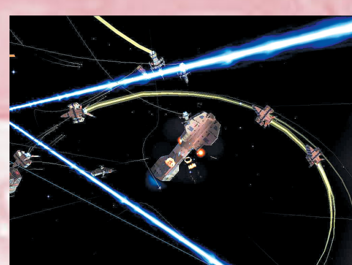
Покорение Родного Дома или Digital Anvil vs. Relic Entertainment

Что ни говорите, но прошедшая **E3** была чрезвычайно богата на различные выдающиеся проекты. На выставке состязалось множество конкурентов, переманивая друг у друга посетителей, восхваляя свои будущие шедевры и снисходительно улыбаясь в ответ на вопросы про шансы грядущих игр соперников. Но, пожалуй, наибольшим драматизмом отличалась борьба между двумя титанами: **Homeworld** от **Relic Entertainment** и **Conquest: Frontier Wars**, создаваемым **Digital Anvil**. За спинами обеих компаний стоит мощь таких организаций, как **Sierra** и **Microsoft**, поэтому финансовых затруднений, как было ясно видно на **E3**, не испытывает ни одна сторона. А средства есть на что тратить, поскольку и та и другая игра являются представителями доселе не существовавшего жанра — **3D-Real Time Strategy**. И каждая из них обладает очень хорошими шансами стать Номером 1.

Будущее: хорошее и разное

В 2151 году люди, раса которых в игре называется **Terran**, наконец-то смогла открыть тайну межзвездных путешествий. Огромное количество астронавтов совершенно различных рас, возрастов, вероисповеданий и цвета глаз отправилось покорять далекие планеты, ища многомиллионные состояния для себя и славу вкупе с новыми ресурсами — для человечества. Опустошая планету за планетой, люди добрались до систем Тау-Кита и Сириуса (взгляните как-нибудь на звездное небо и вы увидите те места, где будет создаваться будущее нынешних землян). С энтузиазмом бросившись на добычу полезных минералов, коих было в изобилии, отважные путешественники наткнулись на артефакт Древних. Разумеется, перед отправкой в музей космонавтики в Москве его решили тщательно изучить, что привело к знакомству с насекомоподобными инопланетянами. И нет бы им оказаться добрыми и пушистыми, как шмели, или безобидными, как тараканы. Все оказалось гораздо хуже — богомолы из космоса объявили войну человечеству. И теперь над Вселенной повис вопрос: кто станет хозяином в ней? Жуки? Или люди?.. Таков вкратце сюжет **Conquest: Frontier Wars**, весьма похожий на знаменитое произведение Р. Хайнлайна «**Starship Troopers**», хотя представители **Digital Anvil** на **E3** сообщили, что игра не имеет никакого отношения к знаменитому фантасту. А жаль...

Homeworld к человечеству имеет вообще довольно опосредованное отношение. Когда-то давным-давно могущественная цивилизация пала в войне с пришельцами из далеких миров. Выжившие были сосланы на холодную безжизненную планету Харак, где им предстояло впредь плодиться и размножаться. Чем они долго и занимались, параллельно развивая практически с нуля науку и технику. Прошли многие тысячелетия, и люди (для удобства будем называть «характян» так) научились варить неплохое пиво и даже вновь смогли подняться к звездам. Примерно в это же время ими было обнаружено послание Древних (уже замечаете совпадения с **Conquest**?), оказавшееся «картой» Вселенной, в центре которой находилась их родная планета. «Домой!» — эта мысль затмила собой все остальное. Ресурсы планеты были брошены на строительство Материнского корабля, являющегося сочетанием транспорта, исследовательского аппарата, промышленного комплекса для строительства космофлота и дома для миллионов людей, мирно спящих и видящих криогенные сны. Именно он должен доставить некогда великий народ на его историческую Родину. И в игре путешествие сквозь враждебный космос начинается. Стенд **Homeworld** был сконструирован таким образом, чтобы дать посетителям ощутить дух торжества великой расы, сплоченности и твердой веры в победу и будущее счастье народа. Смотрелось все это более чем симпатично.



Космические бои во сне и наяву

На **E3** представители **Relic Entertainment** объявили, что **Homeworld** создается на собственноручно разработанном ими движке, позволяющем «творить настоящие чудеса». Самое интересное, что программист из **Relic** Кент Хешел заявил, что игра не будет требовать **3D**-акселератора. Однако стоит отметить, что, несмотря на многочисленные просьбы, на компьютере без ускорителей демо-версия **Homeworld** так и не была показана. Что касается продемонстрированного, то все выглядело просто великолепно. Разрешение в игре можно устанавливать вплоть до 1600x1200, хотя коварные разработчики умолчали о том, какая машина нужна для того, чтобы **Homeworld** работал быстрее, чем проектор для слайдов. Чрезвычайно порадовала и система масштабирования. Даже при самом большом удалении от кораблей они не превращаются в противные точки, а остаются полноценными моделями, хотя и с использованием меньшего количества полигонов.

...Огромный корабль медленно движется в безвоздушном пространстве. По мере того как он сантиметр за сантиметром продвигается к своей цели, становится виден его эскорт — около 40 небольших кораблей. Неземная музыка, смешиваясь с рокотом двигателей, вызывает тревожные чувства, заставляя осознать всю трагедию этой войны... И это не заранее нарисованный ролик — это момент из игры. Посетители стоят, открыв рты...

Conquest: Frontier Wars не отстает от своего конкурента. Хотя игра будет работать лишь в разрешении 640x480, то, как проработана графика, вызывает неподдельное восхищение командой Эрина Робертса и его родного братца Криса (создателя великого сериала **Wing Commander**). Все действие **Conquest** происходит в полностью полигональном окружении, что производит самое благоприятное впечатление. Кроме того, оно является динамически изменяющимся, в нем непрерывно протекают самые разнообразные процессы, независимо от того, наблюдает за ними игрок или нет. Многие скептически настроенные после выяснения разрешения игры посетители приходили на стенд и, посмотрев несколько минут на игру, становились ее ярыми поклонниками. Взрывы в новом проекте **Digital Anvil** будут полностью текстурированными, то есть после точного попадания в стороны разлетается не дурацкий мусор из различных многоугольников, а самые натуральные обломки поверженных объектов. Из этого вытекает и следующая замечательная особенность игры, продемонстрированная на выставке. Во время сражений корабли полностью отражают все полученные ими повреждения, начинают разваливаться на отдельные блоки и вообще очень живописно показывают процесс гибели. Равно как и в **Homeworld**, огромное внимание уделено деталям кораблей, которые очень хорошо смотрятся на любом расстоянии. В **Conquest** используется и великое множество световых эффектов, примененных практически ко всему: начиная от оружия всех видов и заканчивая самым маленьким астероидом, отражающим лучи неизвестной звезды. Те эпизоды, которые демонстрировались на выставке, безусловно пришлись по вкусу большинству посетителей.

Homeworld

Платформа: PC **Жанр: 3D-RTS**	
Издатель: Havas Interactive	
Разработчик: Relic Entertainment	
Онлайн: http://www.sierrastudios.com	
Дата выхода: лето 1999	

Conquest: Frontier Wars

Платформа: PC **Жанр: 3D-RTS**	
Издатель: Microsoft	
Разработчик: Digital Anvil	
Онлайн: http://www.digitalanvil.com	
Дата выхода: лето 1999	

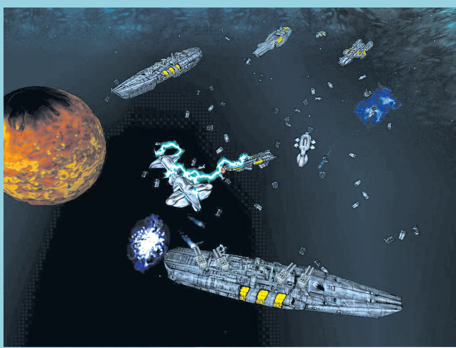
Кричали зрители «ура!» и в воздух чепчики бросали

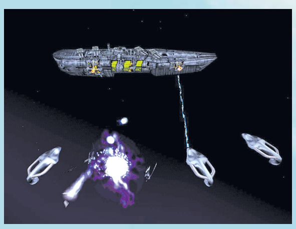
Игрокам, решившим найти родной дом великого народа, в **Homeworld** придется нелегко. Их путешествие будет долгим и опасным. Вражеские базы разбросаны по всей Галактике и имеют приказ уничтожать все чужеродные корабли, дабы не дать свободолюбивому народу выбраться со своей планеты-тюрьмы Харак. Загадочная раса космических торговцев бороздит просторы космоса, и непонятно: враги они или друзья? Три могущественных клана пиратов рассекают звездные системы в поисках новых жертв... Несмотря на все ужасы, игрокам предстоит выжить в этом суровом мире, для чего потребуется добывать полезные ископаемые (летающие на астероидах), рыться на кладбищах кораблей, пытаясь отыскать что-нибудь ценное, ускользнувшее от внимания космических бомжей-стервятников, спасать с поля боя обломки своих и вражеских кораблей... Одним словом, «вести жизнь настоящего космического путешественника», как выразился один из представителей **Relic Entertainment**.

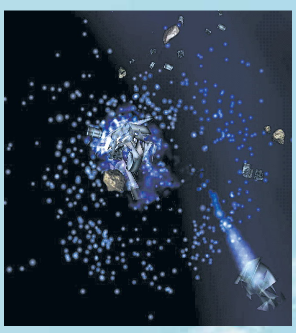
Самой выдающейся чертой **Homeworld**, коренным образом отличающей игру от остальных **RTS**, является то, что все действия происходят полностью в трехмерном окружении. Все корабли обладают тремя степенями свободы, что переносит игру на совершенно новый качественный уровень: уже нельзя спрятать свои потрепанные войска в укромный уголок и вяло отбиваться от сил противника, так как теперь враг будет нападать абсолютно со всех сторон. Наблюдать за всем действом помогает свободно парящая в космосе виртуальная камера, которая может менять панораму, масштабировать картину боя с изумительной быстротой, поражавшей на **E3** даже видавших виды игроков.

Что касается **Conquest: Frontier Wars**, то сама игра происходит всего в двух измерениях, хоть и при наличии третьего. «Мы думали о включении в нашу игру полностью трехмерного игрового поля, однако решили, что это отрицательно скажется на удобстве управления,» — так отвечал на вопросы журналистов Эрин Робертс. Когда какой-нибудь великий космический стратег щелкает мышью на корабле, то игра переносится на одну плоскость, на которой и происходит управление армадой. Однако главный дизайнер **Conquest** Дэн Орзулак убеждал всех посетителей выставки, что третье измерение учтено и широко используется в игре. «Одним словом, игра происходит на многих уровнях, в том числе и в третьем измерении,» — говорил он, показывая демо-версию игры в работе. По словам разработчиков, они лишь помогают игроку оперировать своим флотом на специальном уровне для облегчения управления. Как заявил Робертс:

Вячеслав **НАЗАРОВ** *(master@gameland.ru)*







«Мы полагаем, что простой в использовании интерфейс является одним из важнейших элементов любой игры. И вообще мне хотелось бы взглянуть на то, как этот вопрос решили в **Homeworld**.»

На нынешней **E3** взглянуть на то, как реализовано управление в **Homeworld**, могли не только братья Робертс, но и все остальные посетители. Для того чтобы пробраться сквозь систему обучения хотя бы основам игры, необходимо пройти 12 (sic!) этапов. Многие зрители не выдерживали такого издевательства и после оценки графики игры продолжали свой путь к другим стендам. Но наиболее терпеливые тоже не были в восторге от того, как им приходилось управлять кораблями в **Homeworld**. «Чтобы покрутиться вокруг выбранных юнитов, нужно бешено вращать мышью, одновременно удерживая ее правую кнопку. Ужас! Управление примерно такое же «удобное», как если бы вы решили сыграть в какой-нибудь **3D**-action, используя лишь клавиатуру!» — в гневе воскликнул очередной турист, покидая стенд.

Чтобы улучшить впечатление о **Homeworld** после не слишком радостной информации о системе управления, следует сказать о том, что в игре придется воевать одним и тем же флотом, то есть с какими боевыми единицами вы закончите миссию, с такими же и начнете. Достаточный интерес вызывает и подбор уровня сложности игры. Президент **Relic Entertainment** Алекс Гарден на пресс-конференции сообщил, что «была создана уникальная система **AI**, которая делает игру более простой или более сложной в зависимости от того, как обстоят дела у игрока». По его словам, фирма не хотела заставлять бойцов переигрывать каждую миссию по 34165 раз, чтобы они были уверены, что у них хватит мощностей для победы на следующем уровне. Но, вместе с тем, было обещано, что миссии не будут и слишком простыми.

Вид с капитанского мостика

В **Conquest: Frontier Wars** игроки могут встать на сторону одной из двух рас: людей или насекомых (в многопользовательском режиме доступны четыре расы). И каждая из них обладает совершенно уникальными характеристиками. Но у всех них боевые единицы в основном представлены массивными, «капитальными» кораблями.

Конечно, в игре существуют агрегаты, подходящие для тактики «бей и беги», но даже они относятся к классу огромных **Destroyer'ов**. Впрочем, это легко объясняется, так как на **E3** разработчики гордо заявляли, что их Родина — Техас, а там любят «все самое большое». Всего же было анонсировано более 40 совершенно особенных боевых машин. Разумеется, даром ничего получить не получится даже в компьютерной игре, и поэтому на протяжении всей эпопеи придется заниматься добычей полезных ископаемых на планетах, встречающихся на пути победоносных армад. Кроме того, каждая раса имеет свой особенный ресурс, на который и направляется их пристальное внимание.

Еще одной особенностью **Conquest**, которую продемонстрировал на выставке Эрин Робертс, является наличие в нем Адмиралов флотов. По сути это «автопилоты», которым можно поручить руководство флотом в свое отсутствие. А по долгу службы частенько придется пребывать в служебных командировках, ведь игра ведется одновременно на нескольких картах. По словам руководства **Digital Anvil**, это было сделано для того, чтобы дать игрокам почувствовать невероятные размеры космоса. Кроме того, возможность путешествий в гиперпространстве позволяет играть в натуральные «кошки-мышки» с участием целых флотов, что азартно и демонстрировали на **E3** Робертс и его ближайшие сподвижники.

В **Homeworld** все несколько менее красочно. Начать с того, что в игре будут доступны всего две расы, что в одиночной игре, что в многопользовательском режиме. Количество боевых кораблей значительно уступает **Conquest** — здесь их всего 27, причем лишь два из них являются уникальными, а оставшиеся 25 встречаются у обеих противоборствующих сторон. Помимо Материнского корабля, служащего базой и транспортом для других кораблей при путешествиях в гиперпространстве, в **Homeworld** существуют три основных класса боевых посудин. Как выяснилось на **E3**, они совершенно стандартны: Истребители, Корветы и Главные корабли. Истребители являются шустрыми, но слабыми кораблями, Главные корабли — прочными и неповоротливыми, а Корветы занимают промежуточную позицию между ними. Кроме военных машин, в **Homeworld** существуют разведчики, исследовательские корабли и ресурсодобывающая техника, которые тащат на родную базу все, что только смогут найти, начиная с целых планет и газовых облаков и не заканчивая обломками вражеских кораблей и прочим металлоломом.

Кто кого?

Итак, после посещения **E3** можно с уверенностью говорить, что перед нами скоро предстанут две совершенно незаурядные игры. У каждой из них есть свои преимущества и недостатки. И хотя по итогам выставки **Homeworld** был признан лучшей стратегической игрой, **Conquest: Frontier Wars** также представляется сверхинтересным проектом. Планируется, что игры увидят свет практически одновременно, так что схватка за первое место в умах и сердцах истинных стратегов будет идти не на жизнь, а на смерть. Кто кого? Вопрос остается открытым.

CU-X-FILES

Levelord

Будни и праздники гения игрового дизайна

А ведь остались еще истинные хулиганы-разработчики! Вот она, яркая индивидуальность, не расплюснутая под прессом маркетинговых исследований гигантов игровой индустрии! Есть еще люди, которые делают игры просто потому, что им нравится их делать, потому что иначе они не могут. При этом приятно осознавать, что они немногим отличаются от нас — разве что только знают чуть больше. Но этими знаниями, тем не менее, они охотно делятся. Собственно, свидетельство тому чуть ниже. С Levelord'ом познакомились мы уже несколько лет назад, а вот лично встретиться удалось Сергею Амирджанову, ныне главному редактору, на Activate'98. С тех пор дружим, можно сказать, всей редакцией. Встречаемся каждый раз, когда появляется возможность... Кто такой Levelord? Гм... Во-первых, это очень крупный по размерам мужик. Во-вторых, он свой в доску, потому что служил в свое время в американской армии и ненавидел русских за то, что они хотят завоевать весь мир. Естественно, когда выяснилось, что это не совсем верно, стал русских любить еще больше, чем раньше ненавидел. А в-третьих... В Duke Nukem 3D играли? В Sin играли (кто там еще не нашел наш знаменитый «военно-полевой»?!)? А в Opposing Force и Heavy Metal F.A.K.K 2 будете? Теперь, если хорошенько подумать, то можно очень даже легко догадаться, что между этими играми общего. Естественно, уровни. А точнее, то, что их делает Levelord. Теперь давайте вместе попробуем посчитать, сколько времени мы провели в бесплодных попытках создать хоть что-то мало-мальски приличное с точки зрения общепризнанных принципов дизайна. Эх, да были бы известны эти принципы... Не помню, как все это началось: то ли мы попросили, то ли Levelord предложил, но в результате длительных переговоров родилась сия статья, посвященная... дизайну игровых уровней. Читайте и познавайте.

Дизайн уровней, как он есть

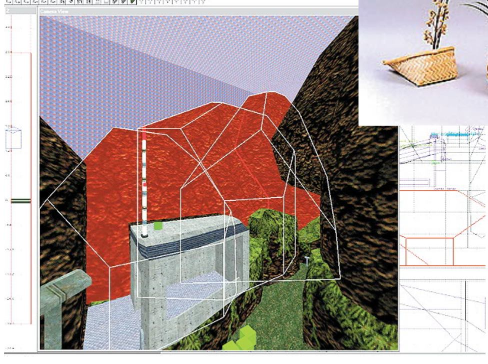
До сих пор большинство статей, посвященных созданию игровых уровней, оставались, мягко говоря, «закрытыми» для широкой публики. Предполагалось, что читатель должен быть знаком с диковатыми научными терминами и основными принципами дизайна. Я же вовсе не хочу показаться вам интеллектуальным снобом и поразить кого-либо уровнем своих знаний, поскольку догадываюсь, чего от меня на самом деле хотят **Q-фаны**. С другой стороны, создание настоящего игрового уровня никак не назовешь простым занятием, и мне самому приходится достаточно часто вспоминать полузабытые сведения, которые я получил будучи студентом технического колледжа. Посему попробуем остановиться на «золотой» серединке и поговорить лишь о самых основных принципах (хотя мне стоило немалых трудов втиснуть в несколько абзацев такие обширные темы, как «Минимализм» или «Оптические Иллюзии»). В любом случае, если вам этого недостаточно, купите парочку книжек, покопайтесь в сети и... сами попробуйте написать что-либо подобное, предварительно собрав пару сотен уровней для игр, которые расходятся многотысячными тиражами ;-)).

Моя излюбленная деталь в создании уровней — моделирование трехмерных естественных ландшафтов. При моделировании приходится использовать нестандартные формы, а уровни сами по себе должны быть большими и открытыми по сравнению с обычными лабиринтами. К сожалению, такие характеристики, как «нестандартность» и «открытость» меньше всего подходят для современных пусть даже и самых высокотехнологичных **3D-движков**. Возможности дизайнеров оказываются заключены в жесткие рамки использования и без того ограниченных ресурсов. Между тем, мне удалось найти способы несколько расширить эти рамки.

Как вы, наверное, все знаете, в трехмерных играх все зависит исключительно от количества полигонных плоскостей. К примеру, в динамичном **3D-action** дизайнер не может позволить себе, чтобы на экране было больше 500-700 полигонов. Также в **3D-движках** проще всего использовать квадратные и ортогональные формы. Тот, кто провел хотя бы несколько часов в попытках создать более-менее приличный уровень, поймет, что в настоящее время работа профессионального дизайнера предполагает настоящую войну с этими ограничениями. Я могу подсказать несколько тактических приемов, которые позволяют добиться совершенно невероятного результата. Я также расскажу о том, как сделать, чтобы уровень казался больше, чем он есть на самом деле, каким образом можно избежать стандартности, используя при этом самые что ни на есть стандартные средства, и многое другое.

Минимализм — чем меньше, тем больше!

Минимализм — это одно из основных направлений Современного Искусства, характеризующееся серьезнейшими ограничениями в использовании цвета и формы. Фактически, минималист-дизайнер игровых уровней использует самые простые повторяющиеся геометрические фигуры, дабы наиболее безошибочно воспроизвести лишь суть **artwork'а**. К примеру, цилиндр может изображать дерево, параллелепипед — дом. Несмотря на достаточно высокий уровень абстракции, это именно то, к чему всегда должен стремиться дизайнер. Главное — отбросить все лишние дополнения и украшения, которые всегда так или иначе искажают суть объекта. Если следовать этому простейшему правилу, то при известной фантазии можно создать отличный уровень с минимальным количеством полигонов. Оставшийся запас компьютерных ресурсов использовать по желанию. При этом сама структура уровня будет крайне проста и логична, так что игроку останется только... играть. Минимализм позволяет сосредоточить внимание игрока на самом главном, не распыляясь на мелочи. Это как основной принцип разума: целесообразность и экономичность.



Икебана (Шока)

Самый яркий пример минималистического подхода можно найти в Японском Искусстве Составления Букетов, которое называется «Икебана». Это очень простой и естественный способ расположения цветов, который сильно контрастирует с чрезмерно насыщенными декоративными формами Западного Искусства. Большинство дизайнеров игровых уровней почему-то предпочитают мыслить как типичные представители западного общества. Икебана — это поиск гармонии линии и ритма без

http://www.gameland.ru

№13(46), июль 1999

ЭКСПЕРТЫ: Дмитрий **ЭСТРИН**, Сергей **ОВЧИННИКОВ**

акцента на количестве цветов. Икебана привлекает наше внимание не цветами, как таковыми, а их расположением. И эта очень важная концепция может пригодиться в дизайне уровней: не цветы, но их расположение! Уместным здесь было бы упоминание Икебаны, в которой три цветка образуют правильный треугольник. То же с уровнями: из нескольких правильно расположенных полигонов можно собрать полноценный ландшафт. Главное, не забывать о простоте и естественности.

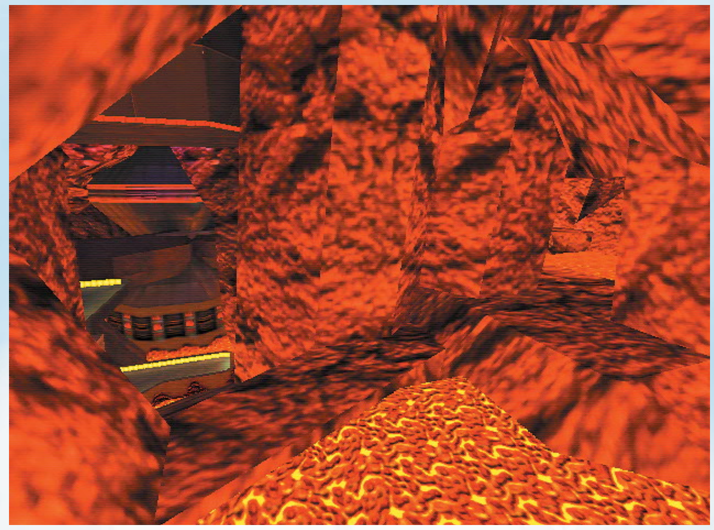
Человеческое Зрение – 2D!

Итак, ваши глаза. Система Зрения Человека является на самом деле усовершенствованной двухмерной системой. В то время, как вы полагаете, что имеете честь лицезреть окружающий вас мир в трех измерениях, ваши глаза работают по принципу самого примитивного аркадного **2D-скроллинга**. Это может показаться очень простым и понятным, но хочу остановить вас на мгновение и попросить полностью осознать, что вы НИЧЕГО не знаете о третьем измерении из того, что вы видите вокруг себя. И знать не можете. Третье измерение появляется лишь потом в затылочной части коры головного мозга. Образно выражаясь, все то, что вы до сих пор предполагали о третьем измерении, является лишь продуктом довольно сложного программного обеспечения вашего мозга. Это программное обеспечение в процессе воспроизведения 3D допускает множество условностей и искажений. Условности и искажения эти можно использовать при разработке уровня, особенно для создания иллюзии глубины и обширности.

Оптические иллюзии

Уверен, все читатели знают, что некоторые оптические иллюзии и эффекты могут быть воистину удивительными. Большинство из них являются следствием искажения третьего измерения самой зрительной системой. Нам, в частности, стоит остановиться на оптических иллюзиях, «ответственных» за визуальную глубину. В реальном мире визуальная глубина определяется человеком в зависимости от самых различных факторов пространства, выступающих для мозга в качестве подсказок: преград, перспективы, атмосферных эффектов, тени, бинокулярных несоответствий, параллакса движений, интерпозиции, конвергенции и аккомодации.

Многие эти подсказки, такие как перспектива, тень и даже атмосферные эффекты, с некоторых пор стали поддерживать и современные **3D-движки**. Другие факторы визуальной глубины бинокулярны, а, значит, для того чтобы их использовать на экране монитора, приходится дифференцировать деятельность каждого глаза. Для этого обычно требуются дополнительные навороты — стерео-очки или разделенный пополам экран. Но, между тем, монокулярные подсказки (более простые, как вы могли догадаться) позволяют добиться совершенно невероятных результатов в иллюзии визуальной глубины. Все, что нам нужно сделать, это — обмануть человеческий мозг, заставить его думать... нет, чувствовать, что уровень более обширен и сложен, чем он есть на самом деле. Мы должны перехитрить зрительную систему, заставляя игроков употреблять предлоги места в процессе обозрения уровня: «сзади», «над», «под»...



Преграды

Когда часть объекта оказывается загражденa на чем-либо на переднем плане, заграждается и некоторая часть пространства. Наше зрение очень охотно согласится с тем, что то, что выступает в роли преграды, должно находиться перед заграждаемым объектом и невидимой частью пространства, на которой, возможно, может находиться что-то еще. Это можно и нужно использовать для усиления ощущений от третьего измерения. При этом принцип этот прекрасно подходит ко всем современным технологиям, позволяя, кроме всего прочего, экономить драгоценные полигоны. Лично я довольно часто располагаю на уровне некоторые предметы и здания лишь для того, чтобы использовать этот эффект. Обычно я делаю так на границе уровня, после чего он кажется в несколько раз больше, чем на самом деле.

Параллакс Движения

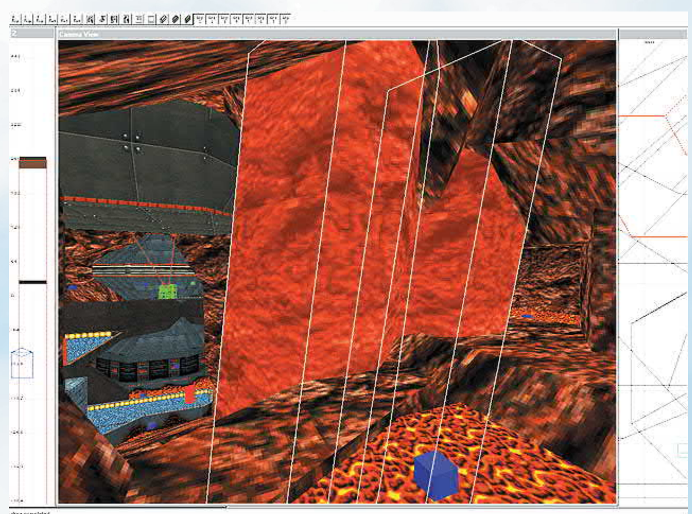
Параллакс движения — это еще один чрезвычайно мощный эффект, позволяющий сделать уровень значительно более трехмерным. Суть эффекта заключается в видимом перемещении объекта на расстояние в зависимости от степени приближенности игрока. Основные принципы такие же, как у обычной преграды, но главное отличие заключается в том, что предметы перемещаются, а не остаются статичными. Человеческий мозг воспринимает разницу дистанции, возникающую в результате перемещения объекта, и вы можете использовать этот прием для того, чтобы придать глубину своим уровням. Объекты на переднем плане стимулируют параллакс движения игрока, а перемещение провоцирует дифференциацию параллакса. Проще говоря, все кажется очень трехмерным. Пример можно привести такой: когда вы едете в машине и выглядываете из бокового окна, вы замечаете, что дома проносятся мимо очень быстро, но стоит взглянуть чуть дальше, чтобы увидеть, что здания на более дальней дистанции перемещаются не так быстро, хотя также постепенно увеличивают свою скорость по мере приближения. Еще медленнее оказываются облака, которые совсем далеко от вас.

Элегантная Эффективность

Дизайн уровня — это нечто среднее между искусством и наукой. Огромное количество ограничений в дизайне может в конечном итоге завести в тупик, но... множество различных приемов и хитростей заставит работать эти ограничения на самого дизайнера. К сожалению, многие люди не до конца осознают, что дизайн уровней имеет, прежде всего, научные корни, воспринимая его в большей мере, как чистое искусство. Но, на самом деле, хороший уровень можно сделать, только владея обеими дисциплинами. Дизайнер уровня — это художник-ученый. Помните, что искусство объясняет нам, «почему» или «зачем» видны предметы, а наука — «каким образом» они видны. В то же время настоящий дизайнер уровня должен максимально упростить свои задачи. Минимализм, Икебана — знание принципов заставит вас по новому взглянуть на вещи. Когда этого начинает не хватать, в пору вооружаться справочниками и лезть в научные дебри.

На этом, собственно, наше знакомство с **Levelord'ом** не заканчивается. В одном из ближайших номеров вы сможете прочитать весьма забавное интервью, из которого вы узнаете весьма интересные подробности и об отдельных деятелях игровой индустрии, и об ожидаемых **Opposing Force** и **Heavy Metal F.A.K.K. 2**, и о самом **Levelord'е**, разумеется!

CU-X-FILES



КРАТКИЙ СПРАВОЧНИК НАЧИНАЮЩЕГО ДИЗАЙНЕРА

Аккомодация — приспособление к ясному видению предметов, находящихся на различных расстояниях от глаза.

Конвергенция — физиологический акт сведения зрительных осей глаз при рассматривании близко расположенных предметов.

Параллакс — видимое изменение положения предмета вследствие перемещения глаз наблюдателя.

Перспектива — система изображения предметного мира на плоскости в соответствии со зрительным восприятием предметов человека.

Levelord. Будни и праздники гения игрового дизайна

Что любит **Levelord** — этой теме можно было бы посвятить целую книгу. Это, так сказать, первый выпуск, из которого мы постарались вымарать все, что связано с не вполне цензурными понятиями.

Любимая PC-игра: Doom — безо всяких комментариев.

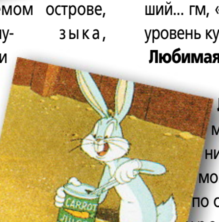
Любимое слово: «Fuck» (censored). Не люблю стереотипы, но иногда без них не обойтись.

Любимая музыка: Сложный вопрос. Вообще-то за право быть любимыми всегда соревновались Yes и Led Zeppelin. Конечно, если поставить меня перед жестким выбором, ну, где-нибудь на необитаемом острове, то я предпочту... Yes. Yes — для меня не только любимая музыка, но и напоминание о беззаботных деньках молодости — пиво, мотоциклы, LSD...

Любимый цвет: Самый любимый — синий. Но на втором месте наверняка желтый.

Любимая страничка www.ritualistic.com, вне всяких сомнений.

Любимый мультфильм: Bugs Bunny, однозначно. «Симпсоны» далеко позади. Но все же на втором месте.



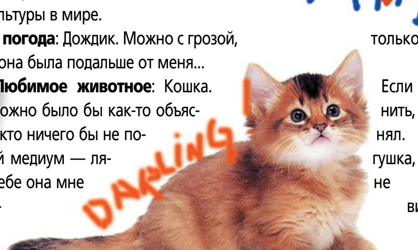
Любимый материал: Хлопок. Хочу, чтобы меня похоронили в футболке и синих джинсах (считайте это завещанием).

Любимое блюдо: Суши. Если нет жареной рыбы, то сойдут и стандартные чизбургеры из McDonalds'a.

Любимая страна: Либо Ирландия, либо Нидерланды. Ирландия — потому что я затащился от нее с тех пор, как впервые там побывал, и до сих пор не могу отойти от тех впечатлений. Вы поймете это после того, как сами туда съездите. Голландия — потому что там самый лучший... гм, «кофе», а также самый высокий уровень культуры в мире.

Любимая погода: Дождик. Можно с грозой, только чтобы она была подальше от меня...

Любимое животное: Кошка. Если бы это можно было бы как-то объяснить, то точно никто ничего бы не понял. Кстати, мой медиум — лягушка, но сама по себе она мне не особенно нравится.



Любимая машина: Nova 1970.

Любимое число: 17. Это число нельзя назвать плохим или хорошим, просто оно очень крутое.

Любимый язык программирования: LISP. Программировать на LISP — все равно что (непереводимая игра слов — ред.)

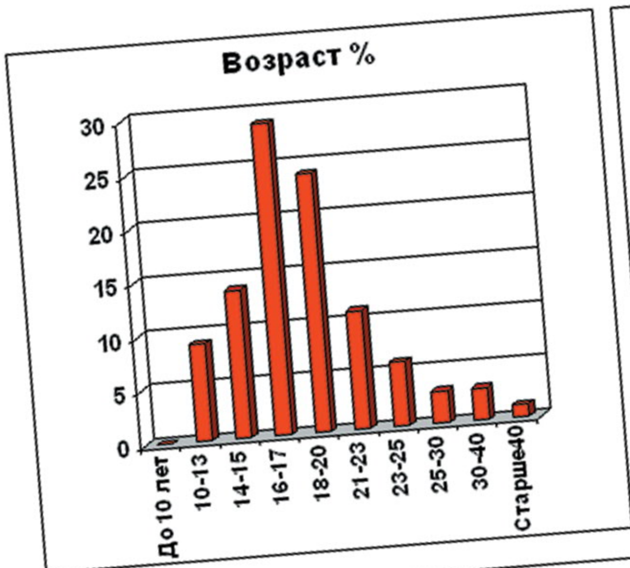
Любимый язык: Deutsch! Просто балдею, когда слышу немецкий! Забудьте о всяких там романтических итальянских, французский и испанских! А может, это просто генетический зов предков...

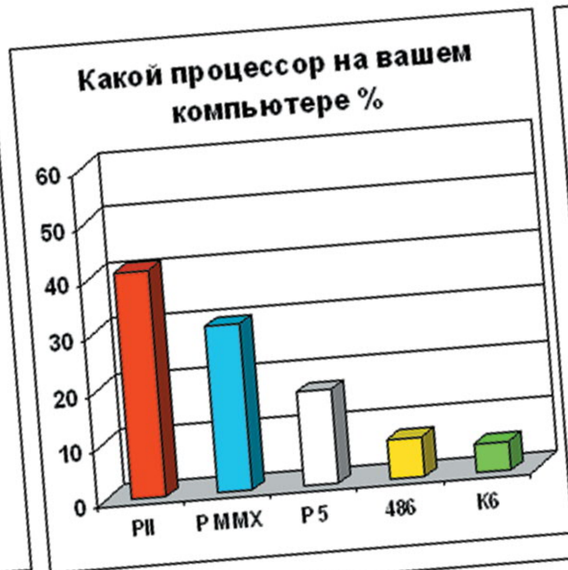
ACHTUNG!

КТО ЧИТАЕТ ЖУРНАЛ СТРАНА ИГР

В июне мы подвели итог многомесячному социологическому исследованию наших читателей.
И уже с цифрами на руках можем сказать:
- «Страна Игр» сегодня самый популярный компьютерный журнал в России.
- количество читателей «Страны Игр»за год увеличилось вдвое!

Журнал «Страна Игр» читают 450 000 человек
Из них 150 000 не пропускают ни одного номера
В Москве журнал читают 250 000 человек





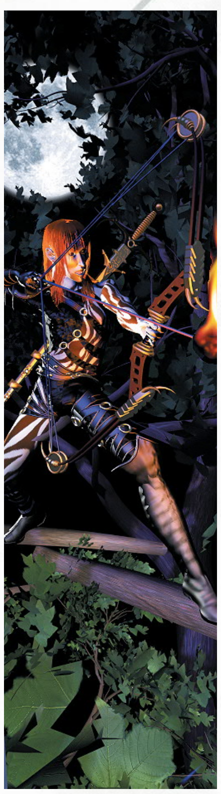
100% читателей играют в игры
39% читателей имеют 3D акселератор
62% читателей имеют модем
32% подключены к Интернет

«Страна Игр» самый популярный компьютерный журнал в России

ЭКСПЕРТ: Дмитрий **ЭСТРИН** *(estrin@gameland.ru)*

Heroes of Might and Magic III: Armageddon's Blade

Платформа: PC **Жанр: turn-based стратегия/RPG**
Издатель: 3DO
Разработчик: New World Computing
Онлайн: www.heroes3.com
Дата выхода: III квартал 1999



Ух, как мы ее ждали! Вспоминаешь — аж дух захватывает. Пожалуй, за последний год мы так не ждали ни одной игры. И какими легендами успел обрасти за то счастливое время неведения **Heroes of Might and Magic III**, и чего про него только ни рассказывали. Но когда сие творение **New World Computing** все-таки увидело свет божий, стало немножечко грустно. Признаюсь честно: лично мне играть было не так интересно, как ожидать саму игру. Согласен, говорю крамольные вещи, но стараюсь придерживаться объективной истины. Разработчики перерисовали все и вся, добавили всего, чего только можно было бы добавить, и вдобавок полностью изменили игровой баланс. Честь и хвала им за это, игра получилась действительно классная, но... что-то будет теперь? Кампания изучена вдоль и поперек, сценарии пройдены всеми возможными способами, и каждый из нас уже неоднократно задавался вопросом, что сделает **New World Computing** теперь. Нет, понятно, конечно, что она сделает свой традиционный expansion pack, вопрос в том, какой.

На **E3** ответу на этот вопрос уделили практически все. Повышенное внимание к **Heroes of Might and Magic III: Armageddon's Blade**, возможно, объясняется небольшим скандальчиком, о котором мы поговорим немножко позже, но и сама игра представляет собой некоторый интерес. Понятие «**expansion pack к Heroes**» говорит само за себя. Вновь всего станет больше. Это касается героев, монстров, артефактов, объектов и... возможно, рас. Неуверенность в отношении новых рас напрямую связана со скандалом, разразившимся между фанатами игры и **New World Computing.**

Дело в том, что разработчики решили-таки провести революционные изменения. Правда, не в технологическом и даже не в концептуальном отношении. Скорее, в идейном. Итак, в **Heroes of Might and Magic III: Armageddon's Blade** чуть было не состоялось скрещивание фэнтези и **sci-fi**. **New World Computing** решила всего-навсего добавить еще один тип города, в котором проживали бы разные роботы, дройды и киборги. Идея, надо сказать, свежая и оригинальная. А если задуматься, то, в общем, ничего другого придумать было бы и нельзя. Ну какой еще фэнтезийный тип города можно изобрести? Теперь на секундочку представьте себе, что было бы, если бы по классическому ролевому миру бродили бы роботы под предводительством какого-нибудь Терминатора. Не правда ли, бредово? Есть одно слово, которое очень точно могло бы охарактеризовать действия **New World Computing**. «Безвкусица» — иначе это никак не назовешь. Но что же произошло? А произошло то, что фанаты серии **Heroes of Might and Magic** такого издевательства не выдержали. Революции революциями, но традиции извольте все же соблюдать, и — **New World Computing** по последним слухам сдалась. Злосчастный город киборгов убран, дизайнеры пересматривают концепцию в поисках более естественного решения. Ура!

Что же нам предложат взамен исчезнувшей расы, которая так и не успела родиться? Шесть кампаний (26 карт), 38 дополнительных сценариев, четыре новых монстра, которые будут доступны только в кампании. Может быть, в конце концов, нам предложат что-нибудь еще, но об этом «еще» пока ничего неизвестно. Дай Бог, чтобы это была не новая раса инопланетян, высадившихся в Эратии...

CU-E3

ЖУРНАЛ С БОЛЬШОЙ БУКВЫ «Х»

WWW.PIDOR.COM:
СЕКС без ВАЗЕЛИНА!

Как трахнуть
девочку из Интернет?

Quake 3: третье пришествие культовой игры

«Тетя Ася приехала»:
ломаем ICQ !!!

Заподлостроение: откровения
самых ЗЛОБНЫХ хакеров!

Кто такие
ФИДОрасы!

Мобильный телефон
бесплатно!!!
Советы по взлому!

Как получить бесплатный доступ
в ИНТЕРНЕТ !

Как взломать автоответчик
твоей подружки

Кто читает твою
электронную почту?

Что такое ГЕМОРРОЙ
и как с ним бороться.

Хакнутая подземка: ломаем
проездные на метро

Компьютер на халяву: как обмануть
продавцов компьютеров!

Кредитные карты - думай и богатей.
Практические советы!

Кто придумывает вирусы
и кто за это платит?

«Хакер»

журнал компьютерных хулиганов!!!

...и все такое

ЭКСПЕРТ: Андрей **АЛАЕВ** *(alf@gameland.ru)*

VAMPIRE: THE MASQUERADE – REDEMPTION

Платформа: PC **Жанр: 3D-Acion/RPG**
Издатель: Activision
Разработчик: Nihilistic Software
Онлайн: www.nihilistic.com
Дата выхода: Рождество 1999

Скажите, вот вы как относитесь к вампирам? Что вы думаете об этих созданиях, о порождениях мрачной человеческой фантазии? Задумывались ли вы о том, что они испытывают, вонзая острые клыки в яремную вену безвинного пешехода и услаждая себя новой порцией теплой высококалорийной крови? Какие чувства обуревают их мятущиеся души, когда кричащий в очередной раз петух заставляет лезть обратно в постылый склеп, чтобы спрятаться от обжигающих лучей солнца?

Это, вы думаете, я к чему клоню? Просто если вы поклонник ролевых игр или шутеров, то буквально к Рождеству вы получите игру, которая вполне способна ответить на эти вопросы. **Nihilistic Software**, молодая команда, состоящая, однако, из довольно опытных уже мастеров игроделанья, вовсю работает над **Redemption**, а **Activision** горит желанием ее издать. В итоге должно, я надеюсь, получиться нечто оригинальное, а что конкретно — сейчас попробуем разобраться.

Настольное прошлое

Vampire: The Masquerade была первой настольной ролевой игрой, созданной компанией **White Wolf**, и она в одночасье стала хитом. Это одна из самых необычных настольных ролевок, ибо вместо роли героя, уничтожающего толпы монстров, драконов и прочих беклодеров, игрок сам становился монстром. В этой игре — вампиром, в других — вервольфом, призраком и тому подобными не сильно приятными созданиями. Да и к тому же, очень серьезно и качественно, мрачно и пугающе все было сделано — шуточки были явно неуместны. Такие нестандартные маневры очень всей играющей публике понравились, и до сих пор **White Wolf** прочно удерживает в Штатах второе место среди всех производителей настольных **RPG**, сразу вслед за главной акулой этого бизнеса — гигантской корпорации **Wizards of the Coast**.

Итак, игра была настольная и ролевая. Надо сказать, что направлена она почти исключительно на общение между героями, между игроками и ведущим, а система игровых действий проста до гениальности, но, опять же, не очень-то в компьютерный формат переводится. Я вообще всегда думал, что **PC**-версии похождений вампиров не будет никогда. Уж не знаю, к счастью ли, к сожалению ли, но ошибался. Хотя тот факт, что это далеко не чистая RPG, а изрядно замешанная на **3d-Action** поделка, настораживает.

Но оставим сомнения на потом. Лицензия была получена? Была. Коллектив в **Nihilistic** подобрался неплохой, так что будем смотреть на **Redemption** с оптимизмом. Сначала с оптимизмом посмотрим на сюжет...

Мир Вампиров

Я думаю, прежде чем рассказывать сюжет, надо немного рассказать о том мире, в котором живут кровососущие создания? Собственно, это практически наш мир с точностью до 12-го знака после запятой, и отличие в основном состоит именно в том, что в нем живут вампиры. Ну, а заодно с ними и вервольфы, призраки и прочая нечисть. А в остальном все буквально то же самое, разве что чуть-чуть мрачнее, в слегка киберпанковом стиле. Точнее, используя официальную терминологию, в панко-готическом.

Итак, первым вампиром был Каин, тот самый, который убил Авеля. От него пошли все остальные и живут буквально с самых первых дней на нашей Земле. Организованы они в кланы, которых 13, и член каждого отличается от другого разительно. Например, Носферату выглядят дюже ужасно, пахнут плохо и окружены роями насекомых, а Малкавианы все, как один, сумасшедшие.

Вот так и живут они, вернее, не живут — они ж мертвые, гуляя исключительно по ночам и попивая кровушку. Разумеется, просто от укуса вампира человек кровососом не станет — это процесс долгий и мучительный и называется **embrace**. Так что популяция каинитов (так они сами себя называют) держится на вполне приемлемом уровне — где-то один вампир на 10000 человек. Ну, разумеется, у них свои законы — Семь Традиций, в которых четко расписано, кого можно кусать, а кого — нет, свои правители, Князья, парламент — Камарилья, короче — свое общество. Только уж очень напряженная в этом обществе жизнь — кланы и просто могущественные вампиры грызутся между собой, наседают кровные враги — вервольфы, «хорошие» вампиры из Камарильи вечно воюют с исчадиями ада из Шабаша — не позавидуешь каинитам. Ложась спать по утрам, мало кто из них уверен, что проснется вечером.

В Средние Века было все практически точно так же, только масштабы поменьше. Собственно, именно в Средние Века и начинается история **Redemption**. Главным героем и **alter ego** игрока там будет некий рыцарь Кристоф Ромуальд, житель славного города Праги. Лично мне несколько непонятно, что человек с таким именем делает в Праге хотя бы и в Средние Века, но **Nihilistic** таких сомнений не испытывают. Рыцарь сей благородно решил посвятить свою жизнь борьбе с вампирами — уж очень он их не любил, наверное. В общем, судя по всему, у него получилось плохо, потому как игра начинается с того, что он был только-только обращен в вампиры кем-то из клана Brujah. Насильно, разумеется, но это мало чего меняет — тяжко Кристофу и тошно. Потому как дороги обратно уже нет, это я вам заявляю ответственно, а, сами понимаете, прожить последующую вечность тем, кого ты сам ненавидел, трудно.

В связи с этим внутренним конфликтом обещается много разнообразных вещей. В частности, именно внутреннему развитию персонажа будет уделяться наибольшее внимание, а не просто обучению его новым навыкам. Что сие означает, ясно крайне смутно, и, как обычно, расшифровать адекватно посулы разработчиков не удается. Что удалось разобрать — так это традиционность выбора между добром и злом, между Шабашом и Камарильей. Только не надо подозревать Redemption в нелинейности! Дудки — **Nihilistic** решили создать очень глубокий и продуманный сюжет. А глубина и продуманность с какими бы то ни было ветвлениями сочетается, к сожалению, плохо, и не каждому это дано.

К счастью, в одиночку бродить не придется. В качестве конфетки, послащивающей страдания любого рпгшника от необходимости аркадно махать мечом, рубить и колоть, выступает партия. До трех человек, простите, вампиров, может присоединиться к Кристофу, причем все они из разных кланов, и возможны склоки между членами команды. Известно ведь, что утонченные Тореадор терпеть не могут грязных, уродливых Носферату — того и гляди начнется драка!

Сюжет предполагает разворачиваться сначала в заснеженной Праге в начале XII века (зима, так сказать, торжествует), затем будет Вена. Вена, кстати — центральный штаб клана Тремер, злобных и таинственных колдунов. А затем случится нечто — ваш персонаж впадет в транс. Вампиры существа долговечные, соответственно, и транс у них немаленький — 800 лет. Так что в себя придет Кристоф уже в наше время, лучше и мрачнее всего описанное в настольном варианте игры. Итак, очнуться придется в Лондоне и быстро осваиваться с реалиями нового времени, ну а закончится вся катавасия в Нью-Йорке.

В чем у меня почти полная уверенность — так это в том, что дух настольной игры, атмосферу вампирического ужаса передать в **Nihilistic** смогут. Стоит упомянуть, что концепт-арт и архитектура разрабатывались неким Питером Чаном, послужной список которого внушает доверие — тут не только **Jedi Knight**, над которым работала половина команды, но и **Day of the Tentacle, Grim Fandango** и даже свежевышедшая первая серия «Звездных Войн»!

Перекуем ролевик в 3D-Action!

Над созданием **Redemption** с пристальным вниманием следили отцы настольного варианта из **White Wolf**, помогая отечественным со-

Андрей **АЛАЕВ** *(alf@gameland.ru)* :ЭКСПЕРТ

ветом и следя за точностью. Ну, в создании атмосферы они явно оказали неоценимую помощь, а вот что до воплощения системы, то наблюдаются явные огрехи. Очень сложно, понимаете ли, переделать чисто некомпьютерное ролевое действо в экшен. Практически нереально. Вот и выходит, что, по крайней мере, пока игра серьезно обеднена. В оригинале 9 атрибутов и 30 навыков, и еще всякая мелочь — теперь в кучу свален с десяток параметров, причем социальные атрибуты выключены напрочь. Понятно. Зачем с **NPC** общаться — его ж можно и мечом шандарахнуть, правильно? Ну, опустим разные мелочи, которые неизбежны при конвертации, но все равно придем к неутешительному результату. Богатейшая система **Vampire**, направленная в основном на взаимодействие с опять же детально проработанным игровым миром и с игроками, вырождена. Искусственно вырождена в простенькую диаблоподобность.

Что самое печальное — по всем остальным и выше и ниже описанным пунктам игра выглядит просто конфеткой. А тут вот такое разочарование. Прямо надо сказать — если ничего не изменится, то можно считать армию фанатов настольного **Vampire: The Masquerade** заранее обиженной, да и вообще серьезный игрок может ее не заметить.

Конечно, можно много выиграть за счет разнообразия окружения — сначала приличный набор вооружения средневекового, затем столь же приличный — современного. Потом магические врожденные способности вампиров — они называются дисциплины, **disciplines** — все же нашли какое никакое воплощение в **Redemption**. Обещают возможность прятаться в тени и отращивать мощные когти (такие когти наносят очень трудноизлечимые раны вампирам). Поскольку наш с вами герой будет принадлежать к клану **Brujah**, то можно рассчитывать на наличие у него сил, заметно повышающих скорость, силу, а также заклинаний социального плана. Впрочем последних может и не быть — социальные атрибуты же отрезали...

Кстати, раз уж речь зашла о дисциплинах, поясним некоторые детали. Каждая из них требует некоторого количества крови для активации. А кровь-то надо откуда-то взять! Да и вообще, вампиру довольно часто, ну раз в неделю минимум, нужно подпитываться. Представляете, как это будет реализовано? Вот и я — нет. Но это, все же, к положительным новостям. Пора всем понять, как трудно оставаться хорошим, когда регулярно приходится с людьми гадости вытворять, да еще на тебя форменная охота открыта — инквизиторы, ФБР, прочие люди доброй воли. И каждый норовит кол осиновый в сердце и святой водой окропить. Хорошо еще, что чеснок вампиров только в сказках отпугивает.

Детали

Ну, я надеюсь, все поняли, что перед нами в большей степени **3D-Action**, нежели добропорядочный ролевик. Что важно для экшена? Правильно, графика. Ну, тут все в порядке. В отличие от **Dreamforge**, который другую игру Белого Волка, **Werwolf**, делают на движке от **Unreal**, **Nihilistic** сделала свой. Очень, судя по скриншотам, даже неплохой движок. Причем все необходимые для приличия фичи поддерживаются. 3D-акселерация, причем, всякая есть. Вид как от первого, так и от третьего лица — есть. 16-битные текстуры, динамическое освещение, туман, дождь, снег и прочие погодные эффекты — есть. По сообщениям экспертов, достигнута невиданная степень детализации моделей. С моей колокольни это как-то не заметно, но, допустим, что так оно и есть. Кстати, по тому, как расписывают свой движок программисты **Nihilistic**, его открытость настройкам и надстройкам оставляет далеко позади всех конкурентов.

Интерфейс отработан на славу. Хвалятся, что хватит одной мыши, причем на все — и на переключение между членами команды, и на все операции. Кстати, ваших со-партейцев можно контролировать не только лично, но и отдавать им короткие приказы. А можно и вовсе оставить их на совести **AI**, благо, в последнее время вроде как этот момент начал в играх лучше получаться.

Самое же интересное готовится в многопользовательской игре. Ну, само собой, и одиночные разборки, и командные предусмотрены, причем последние, судя по всему, примут особо ожесточенный характер. Ведь тут уже 13 готовых кланов, да еще с полсотни меньших родов вампиров, у каждого из которых есть свои фанаты, готовые всю кровь противникам высосать. Тут уж клановые войны закипят, я полагаю. Единственное, что пока неизвестно, максимальное количество игроков и прочие технические подробности.

Но гораздо интереснее поистине новаторская задумка разработчиков **Redemption**. Известно, что в настольной ролевой игре есть ведущий и игроки. Так вот, представьте, что один из подсоединившихся выступает ведущим, а игроки берут на себя роли персонажей. Представляете — полная имитация настольного процесса в компьютере! Причем пользуясь открытостью движка, ведущий (кстати, в **Vampires** он называется **Storyteller**) сможет создавать свои уровни и зоны, сообразуясь исключительно со своими требованиями. Причем поддержка как современного, так и средневекового антуража позволит водить партии как в современном сеттинге, так и в **Vampire: The Dark Ages**, альтернативной линии от **White Wolf**. Для простоты прилагается редактор уровней и учебник по языку движка. Каково?

В общем, странные чувства вызывает этот проект. С одной стороны радость за наконец воплотившуюся на **PC** вселенную **White Wolf**, за графическое совершенство и за новаторские идеи. А с другой стороны обидно, что все упрощено и аркадизировано, хотя черт его знает, может, иначе и нельзя. На **E3** от игры все в полном трансе, ее величают не просто одним из самых многообещающих ролевых проектов, но вообще выделяют среди лучших, показанных на выставке. Ну, за все жанры говорить не буду, а среди ролевых игр и впрямь только **M&M VII** угрожает **Redemption**, разве что какой-нибудь долгострой будет наконец выпущен в свет, вроде **Ultima** или **Wizardry**.

В общем, будет надеяться. В принципе, есть все шансы, что вжиться в вампира и попить кровушки будет действительно интересно.

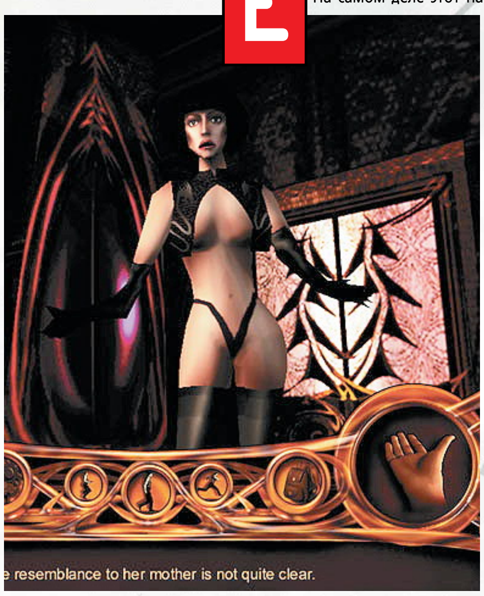
CU-E3

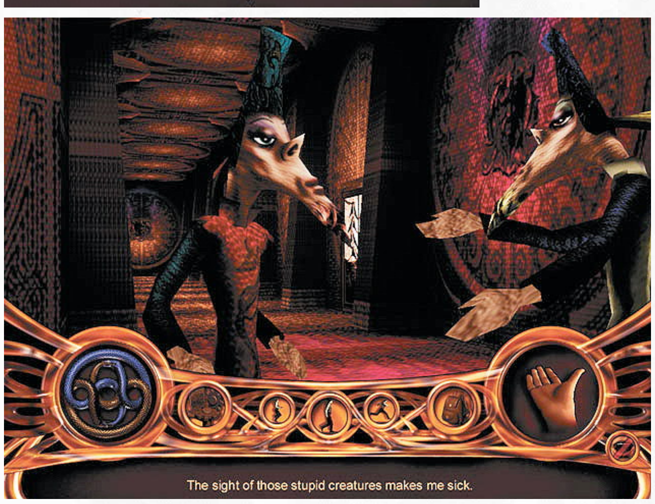
Вячеслав **НАЗАРОВ** *(master@gameland.ru)* :ЭКСПЕРТ

The Real Neverending Story

Платформа: PC **Жанр: 3D-action/adventure**
Издатель: Octagon Entertainment, Inc.
Разработчик: Discrete Monsters
Онлайн: http://www.discretemonsters.com
Дата выхода: середина 2000

Если вы наивно полагаете, что немцы только и умеют что варить пиво да петь бравурные военные марши, то вы глубоко заблуждаетесь. На самом деле этот народ является большим знатоком и ценителем сказок, что и было продемонстрировано на прошедшей **E3**. На стенде мюнхенской фирмы-разработчика **Discrete Monsters** была показана демо-версия игры **The Real Neverending Story**, создающаяся на основе чудесной сказочной книги **The Neverending Story**. Кстати, в Германии эта книга разошлась тиражом даже большим, чем исторический роман «Библия». Помимо книги существует и одноименный фильма, снятый по ней много-много лет назад. Но в нем была утеряна большая часть философии, содержавшейся в произведении Майкла Энде, что превратило фильм в довольно простенькую, хотя и, безусловно, милую детскую сказочку, о чем и было заявлено на выставке Зигги Колем — президентом и создателем фирмы. Именно поэтому будущая игра будет называться **The REAL Neverending Story**.

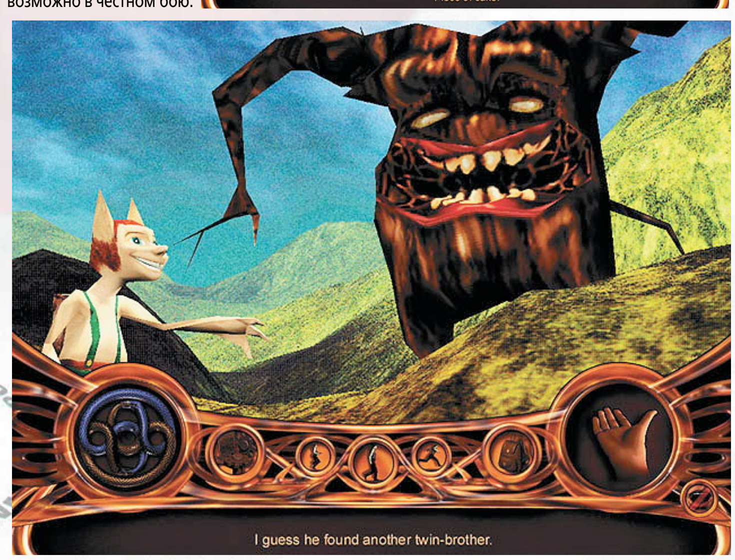




...Над миром Фантазии нависла страшная угроза: в любой момент он может быть разрушен великим Ничто. Фантазия может быть спасена лишь если будет найдено новое имя для Детской Императрицы, для чего необходим волшебный амулет Аурин. Будучи избранным на роль спасителя волшебной Вселенной, игрок переносится в него из своего обычного человеческого мирка. Но Ничто, способное принимать любое обличие, уже здесь. Не в силах что-либо изменить, вы наблюдаете, как злобная тварь, изображая «белого и пушистого» игрока, коварно похищает Аурин из дворца Императрицы — Башни из Слоновой Кости. Придворный врач, ставший свидетелем гнусного преступления, тотчас доносит об этом, что приводит к заключению доброго героя в подземелья Башни. Однако скоро, вероятно от недосыпания и недоедания, перед ним появляется видение Императрицы, которое изрекает: «Ты должен быть смелым в мире Фантазии. Следуй за Аурин и верь глазам своим — это действительно то, что ты видишь...» Итак, отважным игрокам предстоит сбежать из сырых темниц и броситься в погоню за амулетом... Чтобы спасти Фантазию от Великого Зла.

Для создания **The Real Neverending Story** был использован собственный движок фирмы, который называется **MonsterEngine 1.0.** Но самым интересным является то, что он фактически состоит из двух частей, одна из которых применяется в закрытых помещениях, а другая — на свежем воздухе. Оба движка настолько хорошо взаимодействуют вместе, что у посетителей павильона даже не возникало ощущений, что **The Real Neverending Story** работает по такой хитрой схеме. Все их помыслы занимало то, что они видели на экранах. В замкнутых пространствах их глаз радовали свободно порхающая виртуальная камера, обладающая замечательным **AI**, великолепные световые эффекты. На открытых пространствах к этому прибавлялись чрезвычайно реалистичные погодные условия. Общий же дизайн игры великолепно воссоздает изображение Фантазии, долгое время рисовавшееся лишь в воображении читателей, о чем не уставал повторять Зигги Коль. И надо признаться, большинство посетителей были с ним полностью согласны.

Но не видеорядом единым... Среди всех замечательных особенностей **The Real Neverending Story** выделяется уникальная система диалогов. Вы сможете общаться с другими персонажами (всего их более 65) даже во время поединков! Например, можно рассказать противнику анекдот и, воспользовавшись его приступом смеха, одолеть супостата, что было бы совершенно невозможно в честном бою.



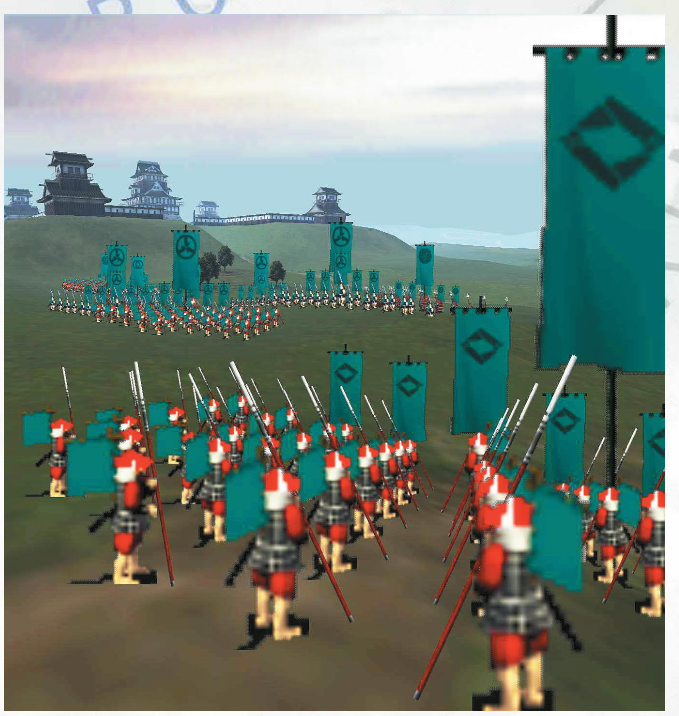
К сожалению, как признались на **E3** сами разработчики, **The Real Neverending Story** еще очень далека от завершения. Однако то, что было продемонстрировано на выставке, дает все основания надеяться на то, что мы получим чудесное воплощение великолепного сюжета — игру, которая никогда не закончится.

CU-E3

ЭКСПЕРТ: Дмитрий **ЭСТРИН** *(estrin@gameland.ru)*

Shogun: Total War

Платформа: PlayStation **Жанр: стратегия**
Издатель: Electronic Arts
Разработчик: Creative Assembley
Онлайн: www.ea.com
Дата выхода: конец 1999



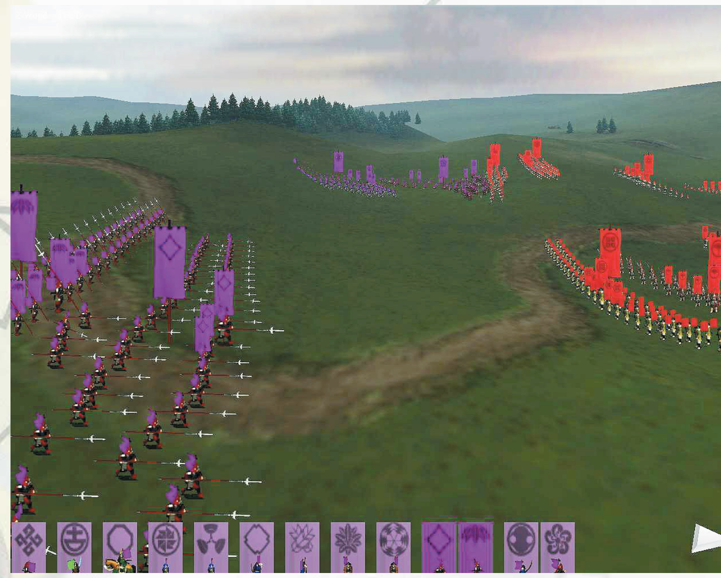
Определенный успех в славном деле совершенствования стратегий продемонстрировала на выставке **Electronic Arts**. Многообещающий **Shogun: Total War** оказался штучкой новаторской во всех отношениях. Начиная от столь любимой в этом году «японской» тематики и заканчивая глобальностью, которую до недавних времен разработчики стратегий в реальном времени старательно избегали. Тем не менее, практически все в **Shogun** очень просто и радует продуманностью и изобретательностью авторов.

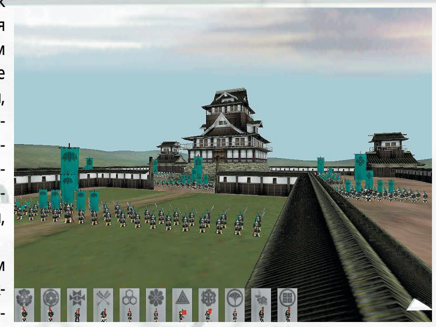
Итак, в сфере внимания разработчиков оказывается древний период японской истории и прокомментировать сие событие можно десятками способов. Во-первых, никогда ничего подобного просто-напросто не было. Во-вторых, для глобальной стратегии как нельзя лучше подойдет атмосфера междоусобных разборок воинствующих японских феодалов. А, в-третьих, это модно! Цель должна быть понятна и близка сердцу истинного геймера, неравнодушного к стратегиям подобного рода: объединить под своим началом все японские губернии и стать единственным правителем всего государства. Хочу, правда, сразу огорчить вас — задача эта не такая простая, и ее решение может отнять достаточно много времени. Вы должны не просто выполнять абстрактные военные операции, но и заниматься воспитанием семейства, а особое внимание обращать на своего наследника, к которому перейдет власть после смерти главного действующего лица. Но об этом чуть позже.

Shogun характеризует одна довольно, на мой взгляд, перспективная особенность, которая в последнее время становится все более популярной. Разработчики игры поступили очень логично, разделив весь игровой процесс на две части. Первая — стратегическая, вторая — тактическая. Многим это покажется знакомым, не так ли? Стратегией нам придется называть политические, экономические и семейные дела. Тактикой — собственно военные стычки, которые, между прочим, глобальны сами по себе. Исход их зависит исключительно от ваших стратегических действий — того, как вы вели себя со своим противником (а также как он вел себя с вами и не только с вами), как вы вооружили свою армию, каков моральный дух ваших воинов и так далее.

Разработчики при всем разнообразии игрового процесса обещают предоставить нам множество различных режимов. Наряду с полноценными нелинейными кампаниями, можно просто попробовать свои силы полководца в хитроумных сценариях, смоделированных чуть ли не по реальным событиям **a la Sid Mieier's Gettysburg**! Кампании будут развиваться постепенно, всегда в зависимости от ваших действий, а также действий ваших соперников. В принципе, несколько похоже на **War of the Worlds**.

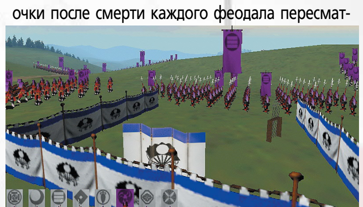
Начинается все с того, что вы оказываетесь в роли амбициозного японского феодала, владеющего скромной территорией провинциального типа. Однако свои амбиции придется на время оставить, а вплотную заняться более насущными проблемами. Проблем достаточно много, одна из самых животрепещущих — сельскохозяйственная. Ваши доблестные самураи голодными ходить не станут — это еще больше противоречит их нравственным принципам, нежели предательство или открытый бунт. В лучшем случае они просто откажутся подчиняться вашим приказам. Дабы прекратить всякое своеволие, надлежит соответствующе себя вести. Даже если кормить своих воинов на убой, как свиней, они все равно могут огорчиться нетактичному отношению. А избежать этого можно только если заботиться и о поддержании боевого морального духа в своей армии. Не стоит также забывать о технологических открытиях, которые можно применять в военном деле. Однако еще более важным в игре считаются дела семейные, а, точнее, наличие наследника, которому после смерти феодала завещаются все завоеванные территории, а заодно идея-фикс покорения всей Японии. Если наследника не будет, то можно очень даже легко проиграть. Особую роль в смерти японского феодала играет ритуальный суицид, называемый Сеппуку. Если выполнить его вовремя, то ваше семейство получит несколько дополнительных очков, поднимется боевой дух армии, а соседи отчаянно забоятся сумасшедших родственников старика, который вместо того, чтобы умереть по-человечески, вспорол себе брюхо мечом. Впрочем все почести, альянсы и очки после смерти каждого феодала пересматриваются в зависимости от характеристик наследника. Если он, к примеру, окажется слабохарактерной нюней, то в скором времени у вас могут возникнуть крупные проблемы. К тому же, не думаете же вы, что наследником дурика, которому ничего не удалось добиться за свою жизнь, может стать кто-нибудь достойнее его самого? Так что вам еще, помимо всего прочего, предстоит руководить процессом... гм, селекции феодалов.





От внутренних дел перейдем к внешним разборкам. Со своими соперниками можно попробовать заключить временное перемирие или даже военный альянс, но стоит помнить, что японские феодалы никогда не отличались особой доверчивостью и в любую минуту могут изменить вам. Можно попробовать устроить заговор в соседнем государстве, вести шпионаж с помощью специально обученных ниндзя или даже попробовать религиозные методы воздействия. Пока, к сожалению, не ясны чисто технические подробности, поэтому мы вынуждены ограничиваться простым перечислением.

В процессе игры нам предстоит встретиться с десятками различных персонажей. У каждого из них будет продумана своя история и каждый из них сможет в какой-то степени повлиять на ваши решения. То есть, иначе говоря, в **Shogun: Total War** будет и некое ролевое начало, особенно учитывая то, что много внимания уделяется характеристикам главного героя, точнее, героев.



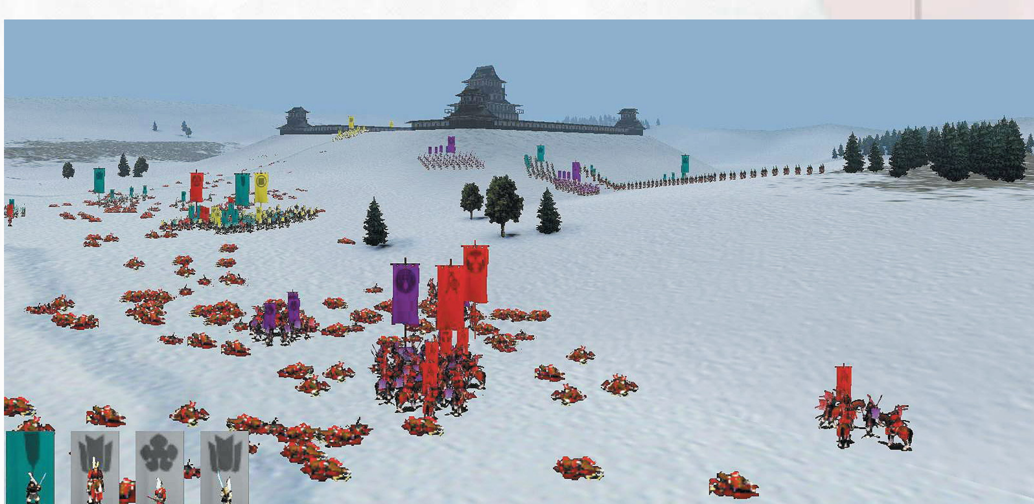
Тактический режим на данный момент вообще не имеет аналогов. То, что вы видите на картинках, суть истинная правда. Сами разработчики эдак небрежно заявляют, что если в самых технологически продвинутых **real-time** стратегиях мы можем управлять не более чем несколькими сотнями юнитов, то в **Shogun** можно легко командовать десятками тысяч воинов. Прибавьте к этому великолепно прорисованные ландшафты, очень плавное безо всякого торможения перемещение и... чуть было не сказал, полную трехмерность. Нет, конечно, **Shogun** не самая трехмерная игра, учитывая то, что разработчики сделали достаточно простые спрайтовые модельки воинов. Также простенько они и анимированы. Можно было бы вспомнить **Myth**, но... разве можно было там наблюдать за происходящим с высоты птичьего полета? Да и сколько там было юнитов в общей сложности? А в **Shogun** их может быть десятки тысяч. Не говоря уже о том, что нам доступно все поле боя сразу. Собственно, словосочетание «достаточно простые спрайтовые модельки» не означает, что они откровенно уродливые. Даже при максимальном приближении юниты не превращаются в грязную пиксельную кашу, а просто становятся чуть менее четкими.

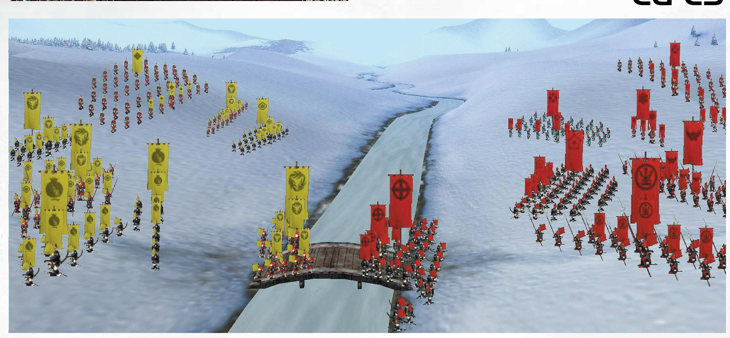
Отдельно стоило бы поговорить об искусственном интеллекте. Утверждается, что все сделано по последнему слову техники, **AI** умеет подстраиваться под стиль игрока, автоматически настраивается сложность — компьютер будет стараться играть несколько лучше, чем вы сами.

Про интерфейс сами разработчики говорят, что простой. Сам ничего сказать не могу, поскольку для того чтобы в нем разобраться, нужно некоторое время. По крайней мере, все не сложнее, чем в **Dark Omen** — это можно утверждать наверняка.

Будем надеяться, что **Shogun: Total War** окажется наитипичнейшей игрой от **Electronic Arts**. То есть, не менее чем хитом. По крайней мере, на данный момент у **Shogun** для этого есть все возможности.

CU-E3





NOX

Платформа: PC, Mac **Жанр: action+RPG**
Издатель: Westwood/EA
Разработчик: Westwood Studios
Онлайн: http://www.westwood.com/games/nox/
Дата выхода: ноябрь-декабрь 1999

Она была чарующе экстравагантна и ужасающе красива. В ее глазах мерцали шальные демонические огоньки, а сверкающие одежды отбрасывали гипнотизирующие блики. Да, она была одной из инкарнаций зла — того зла, которое зовется искушением. И удержаться от этого искушения не представлялось возможным — ноги сами несли к стенду, где полным ходом шла презентация **Nox** — необычного и весьма перспективного проекта от **Westwood Studios**...

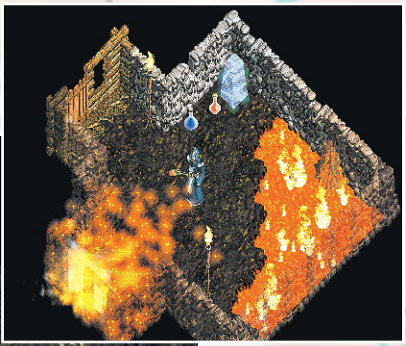
Откровенно говоря, мало кто ожидал, что **Westwood** настолько сильно будет продвигать Nox на отгремевшей **E3**. Еще совсем недавно игра позиционировалась как второстепенный проект качества чуть выше среднего, и тут неожиданно последовал вот такой флинт ушами. Создавалось впечатление, что **Nox** на данный момент для компании более важен, нежели долгострой **Tiberian Sun**, который, разумеется, никто со счетов не сбрасывал, но... Факты говорят за себя — именно около стендов с **Nox** разгуливала эксцентрично накрашенная красотка, стилизованная под главную злодейку из игры, и именно видеоролики из **Nox** демонстрировались около входа в **Convention Center**. **Tiberian Sun** же был представлен явно с меньшим апломбом и размахом.

Чем диктуется столь необычная политика? **Tiberian Sun** набил такую оскомину, что даже мимолетное упоминание об этой игре вызывает откровенное раздражение. Поэтому вествудовцы стараются без лишнего шума поскорее закончить работу над не бог весть когда анонсированным сиквелом **C&C** и только после этого кричать на каждом повороте о «лучшей **RTS**» во вселсышанье. А вот для **Nox**, который за небольшой период времени претерпел кардинальные трансформации и превратился в противника номер один для готовящегося **Diablo II**, сейчас шумиха как нельзя кстати. Итак, встречайте — **Nox**; игра, позиционирующаяся как достойный конкурент **Diablo II**.

Сразу прошу заметить, что разговор о клонировании и безотчетном копировании в данном случае неуместен — ведь нельзя подражать тому, чего пока нет в природе, да и, кроме того, **Blizzard** умеет держать свои решения и идеи в секрете (поверьте, несмотря на огромное количество материалов и публикаций, реально о **Diablo II** известно слишком мало, если не сказать ничего). Поэтому создатели **Nox** акцентируют внимание на оригинальности, играбельности и зрелищности, практически не ступая при этом на скользкую стезю плагиата. Но оставим детальный сравнительный анализ конкурентов до появления релизов, а пока пробежимся по информации, которой щедро делился на прошедшей выставке технический директор, а также по совместительству и дизайнер игры Майкл Бут (**Michael Booth**).

Nox представляет собой **action** с изрядной примесью **RPG**, иначе говоря rogue, и по этой части **Nox** и **Diablo** похожи аки близнецы-братья. На выбор предлагается три героя — воин (**warrior**), чародей (**conjurer**) и маг (**wizard**). Воин, как несложно догадаться, отдает предпочтения закаленной стали (все виды обычного оружия и защиты), чародей полагается на силы природы (призывание существ, контролирование природных стихий), а маг исповедует таинства колдовства (боевая магия, невидимость, воскрешение мертвых). Поиздеваться над начальными характеристиками троицы, скорее всего, не удастся и придется довольствоваться заранее установленным набором параметров. Кстати, сами параметры пока держатся в секрете.

Технологически **Nox** опять же похож на **Diablo** — все та же косоугольная перспектива, собранные из тайлов уровни, классические эффекты с освещением и тенями и спрайты, спрайты, спрайты... Правда, движок **Nox** позволяет дополнительно менять внешний вид героев, например, перекрашивать по собственному вкусу цвет их кожи и волос.



Сингл режим (к слову, на данный момент уже полностью завершенный) представляет собой боевую экскурсию в мрачный и совершенно недружелюбно настроенный мир, в котором правит злая колдунья Хекубах (помните «чарующе экстравагантную»? — она самая). Часть уровней заранее составлена разработчиками, а часть генерируется с помощью хитроумного кода, получившего название **QGS** — **Quest Generation System**. Кхм, никакие ассоциации такой подход не навевает? Правильно, он самый, повелитель ужаса... Но за одной существенной оговоркой. В **Diablo** генерировались исключительно уровни, которые впоследствии подстраивались под фиксированные задания от **NPC**. А в **Nox** генерируются не только уровни, но и сами квесты. Различие, без сомнения, более чем принципиальное, способное на порядок повысить **replayability** игры.

Из противников, которые были доступны в демоверсии **Nox**, особливо запомнились мимы (**mimics**). Эти бестии способны принимать внешний облик любого предмета из окружающего интерьера. Например, прикинуться бочкой. Или шлангом. А потом неожиданно садануть пудовым кулачищем, едва ваш герой повернется к такому «предмету интерьера» спиной... Другие же монстры были в достаточно степени стандартными, если не сказать классическими — медведи, скорпионы, зомби и прочая живность и нежить, обладающая рядом характеристик, специфическими иммунитетами, своеобразными повадками и т.п. Полный перечень всего бестиария не оглашался (конкретизировалось только количество — полсотни особей), но в конечной версии обещались сюрпризы (с заговорщицким подмигиванием).

Система магии, в которую угрохано немало труда и которая является предметом гордости девелоперов **Nox**, состоит из семидесяти заклинаний. Нередко упоминались так называемые «магические комбы», которые на деле оказались все же не совсем комбами, а скорее просто эффективными связками заклинаний. Например, как вам идея поставить на персонажа защиту от яда и тут же кастануть ядовитое облако? Но это еще полдела. Заклинаниями можно фаршировать ловушки (до трех заклинаний на одну ловушку). Конкретный пример — ставим около симпатичного сундучка с всевозможным хламом магический капкан из следующего букета: **fumble** (противник роняет все переносимые предметы), confuse (враг теряет на некоторое время способность двигаться в заданном направлении), fireball (классическая штучка — без комментариев). Через некоторое время с ехидным хихиканьем наблюдаем за качающимся из стороны в сторону персонажем с вывернутыми карманами, от которого за версту несет чем-то паленым. Разумеется, такие штучки лучше всего проходят в **multiplayer** (о котором замолвим словечко чуть позже), но и в сингл режиме можно (и, более того, нужно) нафантазировать действенные и эффективные магические связки. Для быстрого вызова нужного заклинания предусмотрена система «горячих клавиш».

Еще одна эксклюзивная находка создателей **Nox** носит название «**true sight**», или, говоря нашим родным языком, «истинная линия взгляда». На деле эта заковыристая штука максимально точно описывает видимую для героя часть пространства, учитывая преграды и освещение. Логично, что нельзя увидеть подбирающегося сзади противника, не имея глаз на затылке. Точно так же невозможно узреть монстра, спрятавшегося в тени колонн скудно освещенного зала. Именно так будут обстоять дела с моделью линии взгляда в **Nox**, и никаких несуразностей а la рентгеновский взор сквозь стены в игре не будет. Точнее, не должно быть.

Добрались и до десерта — до **multiplayer**. Памятуя об успехе **Diablo** именно в ипостаси многопользовательской он-лайновой игры, ребята из **Westwood** решили не ударить лицом в грязь и реализовали соответствующую поддержку в своем детище. На текущем этапе поддерживается одновременно до восьми человек на одном игровом канале, причем в перспективе это число может быть увеличено. Игровой сервер разместится где-то на просторах **Westwood Online**, а вот будет ли он бесплатный или нет — история до поры до времени умалчивает. Что касается командных игр, то анонсированы **deathmatch** (каждый за себя), **capture the flag** (захват артефакта), **cooperative** (совместное прохождение), **king of the hill** (царь горы), **scavanger hunt** (охота за мусорщиками).

...Красные глаза смотрели прямо на меня, и, казалось, в них отражался весь мир, охваченный пламенем вселенского пожарища. Да, это взгляд забыть невозможно. С трудом стряхнув оцепенение и на всякий случай ущипнув себя за руку, я побрел прочь от искусительницы, глубоко в душе осознавая, что у трех демонов-братьев появилась оч-чень серьезная соперница...

CU-E3

ЭКСПЕРТЫ: Юрий **ПОМОРЦЕВ и** Сергей **ДРЕГАЛИН** *(dreg@gameland.ru)*

System Shock 2

Платформа: PC **Жанр: RPG+action**
Издатель: Electronic Arts
Разработчик: Looking Glass, Irrational Games
Онлайн: http://www.shock2.com/sshock.html
Дата выхода: осень 1999

She take sweet revenge
Hunt them 'till the end...
Rage, «She»

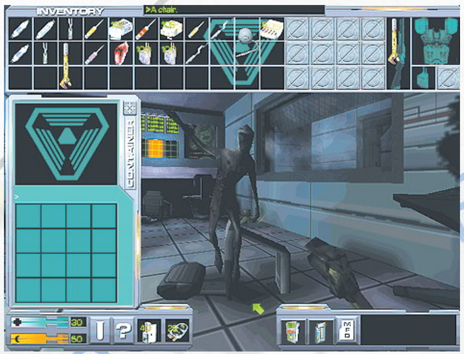
Electronic Arts — монстр игровой индустрии, настоящий гигант, выглядящий на фоне подавляющего большинства компаний как мощный внедорожник рядом с неприметными легковушками — отхватил себе огромное пространство и вольготно разбросал по нему многочисленные стенды со своими проектами. Тайтлов было действительно великое множество, что недвусмысленно демонстрировало огромный потенциал **EA** и не менее внушительный кошелек компании.

Впрочем, среди этого многообразия действительно ярких и неординарных проектов практически и не было. Зато «середнячка» наличествовало — хоть отбавляй. Именно среди последних и затесался презентационный стенд с **System Shock 2.**

Памятуя о весьма популярной первой части **System Shock** и воодушевленный анонсом сиквела, к стенду шел непрерывный поток посетителей, который, впрочем, быстро в большинстве своем сконфуженно ретировался. Не помогали даже убедительные монологи дизайнера проекта Кена Левайна (**Ken Levine**) о «грандиозных перспективах проекта». Его слова, к сожалению, не слишком хорошо гармонировали с тем, что демонстрировалось на мониторах. Смущала в первую очередь слабая графика и несметное число интерфейсных окошек и менюшек, глядя на которые, невольно думалось о введении в УК России статьи о «Заключении в пользовательский интерфейс», как альтернативы высшей меры наказания.

И, тем не менее, стоило лишь на секунду закрыть глаза и повнимательнее прислушаться к речам Левайна, как **System Shock 2** вновь представал в розовом свете. А потратив некоторое время на более тесное знакомство с представленной версией игры, предварительно переборов в себе первоначальное нелицеприятное впечатление, окончательно убеждаешься, что в словах Левайна есть немалая доля правды!

Итак, **System Shock 2** — сиквел, который должен появиться в продаже спустя шесть лет после выхода оригинальной игры. Проект, разрабатываемый сразу двумя командами девелоперов — **Looking Glass** и **Irrational Games** (см. врезку). Игра, которую ждет не слишком многочисленная, но верная армия поклонников.

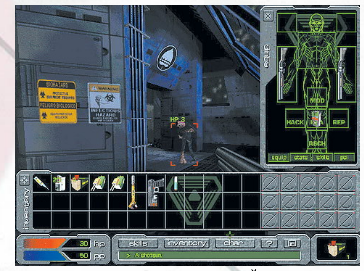


Стартовой точкой для сюжетной части **System Shock 2** послужила новая инкарнация ключевого противника из оригинальной игры — компьютерной системы **S.H.O.D.A.N.** (кстати, имеющей женское обличие). Искусственный интеллект выжил (если к нему применимо такое понятие), несмотря на все старания главного героя, и ноне жаждет мести. Максимально изощренной мести, на которую только способны ее «гипероптимизированные» логические блоки.

Даже без проведения точного статистического анализа было ясно, что в речи Левайна превалировало слово «**RPG**». Магическое сочетание из трех букв стало для разработчиков своеобразным козырем, который они выставляли на показ при каждом мало-мальски удобном случае. Например, при демонстрации оригинальной системы создания персонажа. Изначально доступны три класса героев — **Navy** (морской пехотинец), **Marine** (десантник) и **Black Ops** (спецназовец). Первый из троицы подкован в области электроники и способен взломать компьютерную сеть или разобраться в высокотехнологических инопланетных технологиях. Десантник в совершенстве владеет всевозможными видами оружия и отлично смыслит в их устройстве. Наконец, спецназовец ориентируется на применение ментальных способностей, например, телепатии. После определения класса персонажа приходит время для установления его скиллов, которые делятся на три категории — **psionics** (пси-способности), **cyber-tech** (высокие технологии) и **weapons** (оружие). И тут с торжественным видом фокусника, извлекающего из цилиндра затюканного кролика, разработчики преподносят один из сюрпризов. Выбор скиллов происходит путем прохождения трех (из девяти возможных) специальных подготовительных уровней. В зависимости от того, какой путь вы изберете для персонажа и как конкретно будете действовать, такие умения главный герой и обретет.

Стало быть, игровые события начинают явным образом разворачиваться лишь с четвертого уровня. Главный герой продирает глаза на сверхсветовом космическом корабле Von Braun, и первое, что он обнаруживает, что за иллюминатором 2114 год от рождества Христова (т.е. спустя 40 лет после первой стычки с **S.H.O.D.A.N.**). Память героя чиста как мелованный лист бумаги... Ничего, вскоре она будет ломиться от всевозможной информации, поставляемой (как и в оригинальном **System Shock**) посредством электронной почты, сканированием банков данных с информацией... И от приятного женского голоса, разливающегося по отсекам корабля.

Графическое ядро **System Shock 2,** именующееся «**Dark**», уже было опробовано в **Thief: The Dark Project** (разработчик — **Looking Glass**). Откровенно говоря, ничем выдающимся сей движок не является, впрочем, погрешить против истины и назвать его совсем отсталым тоже не удастся. Набор эффектов классический; простенькие тени, цветное освещение и полигонные монстры наличествуют. Но до **Quake III** или **Unreal** — как от Первопрестольной до штата Техас на пешкодрале.



Про оружие имеет смысл поведать на наиболее ярких примерах. Начнем с ментальных способностей, которых в финальной версии **System Shock 2** будет насчитываться не менее 35 штук. Итак, при применении атакующей псионики появляется индикатор с быстро бегущей полоской, отмеряющей силу нанесения пси-удара. Если щелкнуть мышкой в тот момент, когда индикатор показывает максимум, то на противника обрушится очень мощный разряд энергии. Если хотя бы немного запоздать, то удар получится ощутимо слабее. Ну а при неблагоприятном раскладе может случиться, что сам герой получит повреждения от использования собственных пси-способностей. Что касается вооружения, которое привычно маячит в правой части экрана, то из 14 видов наиболее примечателен ствол под названием **viral proliferator** (ругаться таким словом можно, ей богу!). Это мудреное инопланетное устройство стреляет... червями, в которых предварительно вводятся различные вирусы! Без комментариев.

Все виды оружия по мере использования изнашиваются и в один прекрасный момент придут в полную негодность. По этой причине, если персонаж не обладает навыком по починке вооружения, то есть резон таскать с собой в багаже запасные стволы. Ну а если счастливчик подкован в области починки, то он не только сможет постоянно поддерживать оружие в максимальной боеготовности, но и модернизировать его, совершенствуя тактико-технические характеристики (дальность стрельбы, эффективность поражения и прочие).

Про **multiplayer** разработчики игры говорят с некоторой неохотой, что выдает их стремление реализовать этот режим «для галочки». Формально поддерживается одновременная игра 4 человек в «**cooperative**» или «**deathmatch**» режиме. И все, больше никаких деталей.

Что касается неоднократно перенесенных сроков выхода **System Shock 2,** то на данный момент руководство **EA** поставило вопрос ребром — либо осенью (на крайний случай до Рождества), либо никогда. Вот ведь парадокс — олигархия игровой индустрии страдает от плаванья сроков не меньше, нежели простые смертные!

CU-E3

ОДНА ГОЛОВА ХОРОШО, А ДВЕ ЕЩЕ...

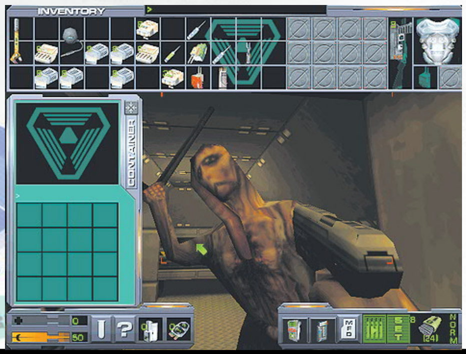
Свою карьеру идеолог проекта System Shock Кен Левайн начинал отнюдь не как гейм-мейкер. Он работал в Голливуде, занимаясь стилизацией и правкой провальных сценариев неопытных авторов. Насколько он успешно их правил, история умалчивает, но доподлинно известно, что до сих пор ни один из переработанных сценариев не был востребован. Сам Левайн о том времени вспоминает исключительно как о «заколачивании денег без возможности хоть какого-то самовыражения».

Первым фаворитом в мире компьютерных игр для Левайна стал (угадайте-ка!) System Shock. Молодой сценарист настолько проникся игрой, что немедленно отправился в офис Looking Glass и безапелляционно стал требовать внесения своей кандидатуры в штатный список работников компании. Видя напористость и кипучую энергию молодого человека, руководство пошло на это шаг, несмотря на полное отсутствие опыта работы Левайна на ниве создания игр.

Под крылом Looking Glass Левайн работал над такими проектами, как Star Track Voyager и Thief: The Dark Project. Первому так было и не суждено появиться на свет, а вот второй оказался достаточно успешным.

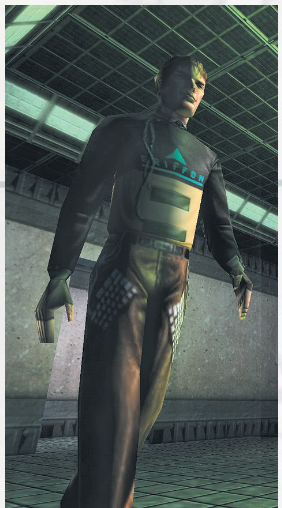
После окончания работы над Thief Левайн покинул компанию, прихватив с собой пару программистов, и открыл собственное дело под названием Irrational Games. Первым проектом нового детища Левайна была сингл-версия игры Fire Team для Multitude. Но первый блин получился комом, так как Multitude ушла с рынка однопользовательских игр, переориентировавшись целиком и полностью на рынок игр многопользовательских.

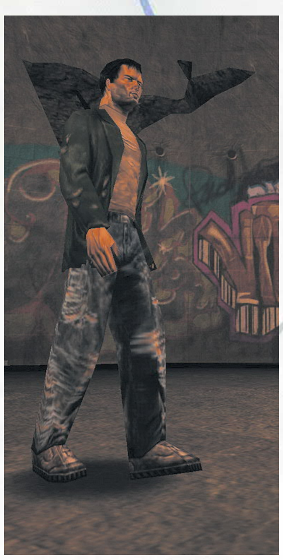
После этого не слишком хорошего старта две компании решили на некоторое время сложить свои усилия в работе над System Shock 2. Другими словами, над игрой работает старый коллектив Looking Glass.

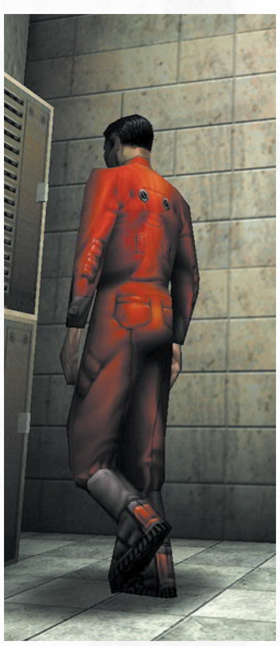


Deus Ex

Платформа: PC **Жанр: RPG/3D-Action**
Издатель: Eidos Interactive
Разработчик: Ion Storm
Онлайн: www.ionstorm.com
Дата выхода: Рождество 1999







С чем ассоциируется у нормального русского человека нерусское словосочетание «**Ion Storm**»? Совершенно верно: со словом «**Daikatana**». Этот рождаемый в муках проект успел уже стать визитной карточкой славной фирмы, как, впрочем, и ее легендарный глава Джон Ромеро. Куда менее известно то обстоятельство, что **Daikatana** всего лишь одна из трех одновременно зреющих в темных недрах **Ion Storm** игр. Надо отметить, что на фоне ни для кого не являющихся тайной затруднений, которые фирма Ромеро испытывает в последнее время, подобная плодовитость выглядит более чем примечательно.

Сегодня наша речь пойдет об игре под странным названием **Deus Ex**. Именно эту игру, а отнюдь не **Daikatana**, осведомленные люди называют самым многообещающим из приближающихся к завершению проектов **Ion Storm**. **Deus Ex** — это очередной гибрид, смесь **RPG** и **Action** с преобладанием первого над вторым. И, как и все, с чем так или иначе связано грозное имя руководителя **Ion Storm**, данный проект призван произвести настоящую революцию, на сей раз, правда, уже в жанре ролевых игр. Аминь.

Для достижения этой весьма похвальной цели разработчикам пришлось прибегнуть к использованию движка аж от самого **Unreal**. Судя по всему, этот самый передовой из имеющихся на сегодняшний день engine действительно может найти в игре достойное себя применение.

Коньком проекта **Deus Ex**, той изюминкой, благодаря которой эта игра намеревается воспарить неизмеримо высоко над всеми имеющимися на сегодняшний день ролевыми играми, является реализм плюс нелинейность сюжета внутри каждой миссии. Банально, скажете вы? Действительно, это звучит банально. Но не спешите, господа, делать скоропалительные выводы. Давайте по пунктам.

Итак, нам обещают безбрежные океаны реализма, столько реализма, сколько не было еще нигде и никогда, ни в одной игре ни одного жанра. Действие игры происходит на знакомой нам Земле и, притом, в недалеком будущем, и потому реализм в **Deus Ex** понимается, прежде всего, как легко узнаваемое и очень реалистичное окружение. Париж, Белый Дом, Нью-Йорк, Гон Конг — вот лишь некоторые из тех мест, которым надлежит стать сценами происходящих с нами в игре событий. На прошедшей **E3** были показаны два уровня: Белый Дом (тот, который в Вашингтоне) и Гон Конг. Зрители были поражены тем уровнем детализации и достоверности, с которой разработчикам удалось передать как окружающий Белый Дом ландшафт, так и интерьеры различных помещений внутри знаменитой резиденции американских президентов. Текстуры деревянной отделки, обоев, картины на стенах, вид из телекамер системы охраны (вот она: портальная технология!) — все выглядело очень достоверно и убедительно. Да, господа из **Ion Storm** пошли не самым легким путем. При помещении героя в фантастический мир далекой-далекой планеты проблема достоверности окружения, по большому счету, вообще отсутствует. Там все иначе, все не так, и, следовательно, убедить игрока в том, что ему не пудрят самым наглым образом мозги совсем несложно. Ну почему бы, спрашивается, инопланетянам не жить в конусообразных зданиях и не молиться на четырехрукое распятие? Попробуйте-ка убедить меня, что обитатели иных миров не обладают магическими способностями, не сражаются с драконами и не летают к теще на блины в другие галактики! В нереальном (я не сказал: **Unreal**-ьном!!!) мире можно нести какую угодно чушь, и вас не привлекут за это к ответу. А вот если вы решились показать в игре мир, всем с детства хорошо знакомый... Ну, в общем, вам придется приложить очень много усилий, чтобы впоследствии не захлебнуться дождем плевков благодарных конечных пользователей. В самых различных играх мы уже неоднократно видели не вполне круглые стаканы, подозрительно похожих на Эйнштейна научных работников, шестиугольные унитазы, ползающих под ногами устрашающих размеров тараканов и летающих в небе птичек. Иногда мы даже называли это реализмом. Но никто и никогда не рисковал еще поставить реалистичное окружение во главу угла самой концепции игры. В общем, дай Бог разработчикам из **Ion Storm** вдвое больше таланта и втрое — работоспособности, чем они уже, вне всякого сомнения, обладают.

Далее нам обещают сильнейшую из виденных нами нелинейность сюжета. Разумеется, общая структура игры основана на цепочке идущих одна за другой миссий. Но, если верить традиционно щедрым на обещания разработчикам, какая-нибудь миссия №2 для одного играющего в **Deus Ex** геймера может быть весьма отдаленно похожа на миссию №2 для другого. Дескать, выбор вариантов действий внутри одной и той же миссии будет ну очень велик, намного больше, чем это было во всех прежних RPG. Мало того: происходящие с вами в игре события будут ну очень сильно зависеть от предпринятых вами же действий. Слова традиционно громкие, и вряд ли до выхода игры есть надежда догадаться, что же реально за ними скрывается. Разумеется, главный герой игры, как и всегда, зажат ее сюжетными рамками. Он является сотрудником крутого антитеррористического подразделения (неужели в **Deus Ex** нам все же дадут пострелять?!), и все в его жизни и карьере складывается, в общем, неплохо. Но (как вы уже, должно быть, догадались) длится сия идиллия лишь до определенного момента. Совершенно случайно герой раскапывает нечто настолько ужасное, что немедленно делает его персоной вне общества и закона, изгоем, дичью для своих бывших боевых товарищей. Разработчики не устают повторять, что, тем не менее, «ваш герой в **Deus Ex** будет совершенно не похож на моего». Система игры такова, что как сами управляемые различными игроками герои, так и происходящие с последними события будут-де похожи между собой не более, чем сами эти игроки. В зависимости от вашего поведения, один и тот же человек может быть как встречен вами в Нью-Йоркской подземке во вполне благодушном состоянии, так и обнаружиться вечером притаившимся в вашей спальне с твердым намерением ныне же отправить вас в мир иной. Разговоры в игре станут, наконец, похожи на действительно содержательное человеческое общение. По обещаниям разработчиков, мы никогда и ни в одном диалоге не услышим ответы типа «Мне об этом ничего не известно»: вне зависимости от темы разговора, нашим электронным собеседникам всегда найдется, что сказать. Ну-ну, господа программисты-дизайнеры-левелмейкеры, флаг вам в руки. Да вы не отвлекайтесь: работайте себе, работайте, а мы посмотрим. Будущим игрокам в **Deus Ex** настоятельно рекомендуется уже сейчас ускоренными темпами овладевать древнейшей профессией дипломата. Из большинства конфликтных ситуаций в игре (каковых, к счастью, нам обещают немало) можно (а порою и должно) будет выйти с честью, не пролив при этом ни капли крови. Впрочем, для тех, кто предпочитает использовать в процессе увлекательного 3D-общения аргументы несколько иного свойства, в игре предусмотрена такая возможность. Для определенного сорта геймеров эта отдушина станет, судя по всему, настоящим спасением. Что касается вашего покорного слуги, то он как-то не умеет вести гнилые базары, по жизни опаздывает на забитые стрелки и вообще гонит. При мысли о том, сколько за время какого-нибудь коротенького диалога я смог бы наколотить фрагов, мне становится невыносимо грустно. Честь и хвала великому Джону Ромеро: он-то знает толк в хорошей мясорубке.

Итак, что же, господа, мы имеем в итоге? Судя по всему, хорошенькую **RPG** с манией величия. Во всяком случае, то, что данная игра способна обойти всех своих собратьев по жанру в плане графического оформления, представляется почти бесспорным.

Выход **Deus Ex** планируется к Рождеству этого года.

CU-E3

ЭКСПЕРТ: Владимир **МИХАЙЛОВ** *(vagabond@netcity.ru)*

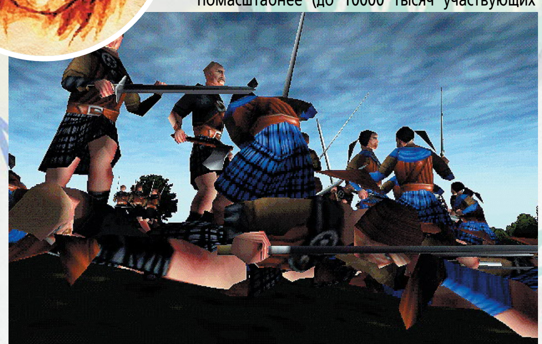
Braveheart

Платформа: PC **Жанр: стратегия**
Издатель: Eidos Interactive
Разработчик: Red Lemon Studios
Онлайн: http://www.eidos.co.uk
Дата выхода: III квартал 1999

Средневековая тематика — настоящий рай для игроманов, обожающих атмосферу честных поединков, масштабных баталий и ни с чем не сравнимых переживаний при штурме хорошо укрепленных замков. Именно тут можно проявить все свои стратегические и тактические навыки, командуя плохо обученной горсткой грязных повстанцев или хорошо организованными королевскими войсками... В этот раз мы возьмем под свое «крыло» именно повстанцев, чья цель воистину благородна — освобождение родного края от обнаглевших скотов, вероломно захвативших Шотландию.

В одноименном фильме Мела Гибсона происходило практически то же самое, но только там была еще и свойственная всем голливудским блокбастерам романтическая линия. В игре же такого не предвидится, потому что здесь главной целью вашего героя будет не месть за погибшую возлюбленную, а освобождение Шотландии от захватчиков. Я упомянул это, чтобы дать ответ на вполне очевидный вопрос о схожести фильма и игры. Сами разработчики отвечают на него отрицательно, мотивируя выбор названия (оно, кстати, было лицензировано у **20th Century Fox** и **Paramount Pictures**) тем, что «раскрученное» имя способно привлечь гораздо больше потенциальных покупателей. Что ж, разумно, очень даже разумно.

Но разработчикам стоить думать не только о красивом имени, но и о конкурентах, буквально наступающих на пятки **Red Lemon Studious**. Вам что-нибудь говорит название **Shogun**? Этот проект очень близок **Braveheart** по сути, воплощению и даже по сюжетной линии (только там вам предстоит объединить Японию, разорванную феодальной раздробленностью). Сравнивать две еще не вышедшие игры не самое этичное и благодарное занятие, но все же решусь сказать, что пока **Shogun** выглядит лучше, чем **Braveheart**, да и сражения будут в «Сегуне» помасштабнее (до 10000 тысяч участвующих против 3000).



Вы начинаете как лидер одного из кланов. Он — довольно мал, и о том, чтобы начинать масштабные боевые действия, используя такие ресурсы, не может быть и речи. Для начала можно, к примеру, заняться хозяйствованием, ведь большой, сильной армии необходима хорошая материальная база, потому что голодный солдат — мертвый солдат. Откормив своих сородичей и создав неплохой отряд, можно будет отправляться к своим ближайшим соседям — другому клану. Тут придется использовать разные методы убеждения, ведь только ненормальный согласится без уговоров бросить насиженное место и отправиться на войну. Можно купить благосклонность макьелоха (глава клана), ублажив его богатыми подарками, или просто побряцать оружием перед его носом и железным голосом попросить присоединиться к движению сопротивления. Так, словом и шотландским мечом необходимо добиться лояльности со стороны большинства кланов, чтобы сформировать большую армию и иметь солидную хозяйственную базу. Стоить отметить, что воины не появляются из ниоткуда за абстрактные двенадцать сребреников, а вырастают как все нормальные люди. Вы же вольны выбирать, какая часть молодежи отправится воевать, а какая останется в родном поселении пахать и сеять.

Рано или поздно вы столкнетесь с регулярными соединениями короля. Против них можно будет выдвинуть около двадцати разных юнитов, которые можно будет расставлять по своему собственному желанию, используя свои тактические умения. Ваши солдаты станут обучаться во время боя, постепенно повышая свои боевые навыки, и те, кто пройдет сквозь все батальи целым и невредимым, будут представлять собой настоящую машину уничтожения: опытную, сильную и, будем надеяться, умную. Так что тренируйтесь, чистите мышки и жесткие диски, потому что осенью нам предстоит выиграть битву за независимость Шотландии.

CU-E3

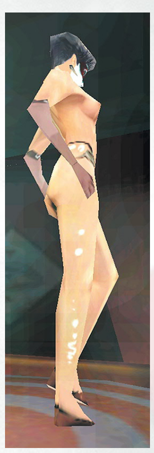
Вячеслав **НАЗАРОВ** *(master@gameland.ru)* :ЭКСПЕРТ

Omikron: The Nomad Soul

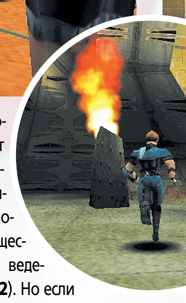
Платформа: PC, PS **Жанр: 3D-action/adventure**
Издатель: Eidos Interactive
Разработчик: Quantic Dream
Онлайн: http://www.eidosinteractive.com
Дата выхода: октябрь 1999

Как мы смогли убедиться в этом году на **E3**, среди разработчиков чрезвычайно популярна тема переселения душ. Примером может служить **Messiah** от **Shiny/Interplay**, о которой мы уже писали в прошлом номере. Теперь пришел черед рассмотреть очередной «душевный» проект. Будущая игра уже получила название **Omikron: The Nomad Soul** и в качестве издателя привлекла к себе такого монстра, как **Eidos Interactive**, что уже само по себе говорит в ее пользу.

На стенде **Omikron** посетители могли узнать, что сюжет игры повествует о другой Вселенной и о вершащихся в ней делах. В параллельном мире Фаэон долгое время шла битва людей с демонами Последнего Круга. Но все же Принц Демонов Астарот не был уничтожен — его бесчувственное тело заточили в подземную темницу, где он вместе со своими приспешниками томился миллионы лет. Но вот светило, согревающее своими лучиками Фаэон, стало угасать. Чтобы выжить, человечество укрылось в пяти городах, защищенных хрустальными куполами. Омикрон был одним из них. Во время строительства очередной ветки метрополитена рабочие докопались до темницы Астарота, и демоны вырвались наружу. Гнусные твари стали похищать человеческие души, вселяться в тела людей, сея хаос и смерть. Фаэон превратился в мир, где царит порок и властвует беззаконие. Но Верховному Демону было мало. Он хотел править Вселенной. Но для этого нужны души, миллионы душ и не тех теней, которые бродят по Омикрону и другим городам, а сильных личностей из параллельных миров. Как их заполучить? Астарот придумал гениальный план — через компьютерные игры. Появляясь на экранах мониторов в очень симпатичном обличии, демоны умоляли помочь им выручить их Вселенную. Для этого надо было перенести свою душу в тело пришельца и отправиться спасать мир. Демоны же, получив в свое распоряжение искомое, тут же складировали душу в Резервуар, который был уже почти полон. На Фаэоне и не догадывались, что ими правят гнусные твари из преисподней. Никто, за исключением Пробудившихся, ведущих борьбу против Астарота. Именно им и будут помогать игроки, представляя собой последнюю надежду всех миров.



Именно так будет начинаться грядущая игра, сочетающая в себе элементы и **action**, и **adventure**, и даже **fighting'a**. Игроки совершенно свободно смогут путешествовать по Омикрону, забираясь на самые глухие окраины и посещая притоны в самом центре, для чего в их распоряжение предоставлены самые различные транспортные средства. Во время прогулок по городу Зла придется общаться с массой персонажей, часто решая вопросы при помощи силы. В **Omikron** будут присутствовать как рукопашные бои, так и сражения с применением самого совершенного оружия. Причем в игре существует очень мощная система ведения поединков (как в **Tekken 2**). Но если вдруг бойцу суждено погибнуть от демонической руки, то ничего страшного. Решить проблему поможет система Виртуальной Реинкарнации, представленная в демо-версии на **E3**: первый же подошедший к трупу персонаж (всего их более 50) становится носителем души игрока, и битва за мир продолжается. Замечательна и нелинейность **Omikron**: задания можно выполнять совершенно любыми способами, какие только взбредут в голову, что радостно демонстрировали посетители павильона игры.



Графика **Omikron** находится на самом высоком уровне, чего стоит хотя бы представленная мимика героев, созданная при помощи **motion capture**. Не подкачал и звук. Музыку к игре создает сам Дэвид Боуи, причем в ней будут присутствовать 8 его совершенно новых песен. Кроме того, Боуи сотоварищи засветились в игре, изображая ВИА, играющий в различных заведениях Омикрона.

Очевидно одно — **Omikron** на **E3** безусловно привлек всеобщее внимание. В игре все должно быть прекрасно: и графика, и звук, и сюжет, и гэймплей. После выставки твердо можно сказать, что в **Omikron** все это есть.

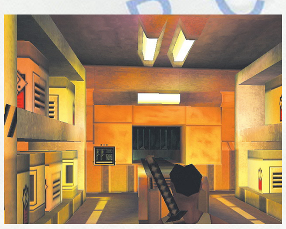
CU-E3

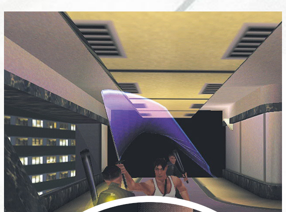
Saboteur

Платформа: PC, PS **Жанр: fighting-adventure**
Издатель: Eidos Interactive
Разработчик: Tigon Software
Онлайн: http://www.eidosinteractive.com
Дата выхода: IV квартал 1999

На **E3** великая и ужасная организация **Eidos Interactive** помимо огромного числа проектов представила и своего нового партнера — молодую компанию-разработчика с берегов туманного Альбиона под названием **Tigon Software**. Несмотря на всю свою молодость, тигоновцы знают и чтут классику компьютерных игр. Именно поэтому в настоящее время они занимаются созданием игры **Saboteur**, которая и была представлена на одном из стендов **Eidos Interactive**.

Интересно, какой у тебя игровой стаж, дорогой читатель? А на какой платформе ты начал постигать чудеса виртуальных миров? Может быть это было чудо советской микроэлектроники на базе **ZX-Spectrum** «Дельта» или что-нибудь не менее симпатичное? Тяжко приходилось владельцам подобных машин: программы хранились на магнитофонных кассетах, и чтобы загрузить более-менее приличную игру, приходилось мучительно ждать долгие минуты, молясь всем богам, чтобы запись не подвела... Но все страдания стоили того... Ведь игры были просто великолепны. Они обладали поразительной играбельностью, заставляя проводить неподдающееся подсчету количество часов, спасая униженных, оскорбленных, убогих и слабоумных. Одним из таких шедевров и был **Saboteur** 1984 года от **Durrell Software**. В ней в роли отважного ниндзи (или ниндзя?) нам приходилось путешествовать по загадочному зданию, истребляя легионы врагов. Эта была замечательная смесь платформенной аркады и некоего подобия **fighting**. Славные были деньки, что ни говорите...





И когда посетители **E3** узнали, что на выставке будет представлен совместный проект **Eidos Interactive** и **Tigon Software**, который обещает дать новую жизнь старому хиту, бесчисленные людские потоки устремились к стенду фирм. Они шли смотреть на обновленного **Saboteur**...

...И добравшись до конечной цели облегченно вздыхали: да, это был ОН. Новый **Saboteur** от **Tigon Software** будет представлять собой замечательную смесь **fighting'а** и **adventure** со значительным акцентом на боевой части. Но не торопитесь сравнивать грядущую новинку с откровенно слабой **Fighting Force**. **Saboteur** является гораздо более глобальной игрой, чего стоит хотя бы огромное количество приемов вкупе с разнообразным оружием, которые окажутся в арсенале супер-ниндзя. Менеджер по связям с общественностью Стив Старвис пафосно заявил буквально следующее: «Наш главный персонаж будет обладать по крайней мере половиной приемов бойцов из **Virtua Fighter**, а это вам не **Fighting Force** с его тремя-четырьмя приемами.» Кроме того, разработчики клятвенно обещают сохранить замечательный дух оригинальной игры. И не исключено, что им это удастся, ведь на **E3** большой компании посетителей был открыт еще один секрет: в работе на игрой занято немало бывших сотрудников **Durrell Software**.

Сюжет грядущей отрады всех ностальгирующих игроков довольно прост и незамысловат, что нисколько не умаляет его симпатичности. Нам предстоит примерить на себя костюм ниндзя и принять японское имя **Shin Ienaga**. Разумеется, примеркой и переименованием дело не закончится, это будет лишь первый шаг навстречу стремительному развитию событий. Как было сообщено на пресс-конференции, проводимой на **E3** разработчиками, облачившись в униформу мастеров быстрой, но мучительной смерти, отважным бойцам придется мстить за смерть своего горячо любимого дедушки и бороться за освобождение из лап злодейской корпорации **G.E.N.E.** еще живой сестрицы. Дел у настоящих ниндзя всегда много...

Все трагические события в **Saboteur** будут происходить в полностью трехмерном мире, что уже становится стандартом де-факто в области компьютерных игр. Наблюдать же за приключениями Шина мы будем вынуждены от третьего лица, прямо как в мыльной опере **Tomb Rider**. А уж различных препятствий на пути к светлому будущему человечества и его отдельных представителей в **Saboteur** хватает. Ведь игра представляет собой ни что иное, как полноценный гибрид action, adventure и дракосимулятора. На более чем двадцати уровнях, разбросанных по пяти совершенно уникальным огромным мирам, нашему ниндзя придется много-много раз участвовать в жестоких схватках с гнусными врагами, разгадывать великое множество головоломок и параллельно со всем этим заниматься тщательным изучением окружающей действительности. Кстати, о ней, родимой. Окружение в **Saboteur** заслуживает всяческих похвал, многие из которых звучали и на выставке, до глубины души трогая разработчиков. Практически все объекты в игре созданы с использованием огромного числа полигонов, что делает их ужасно симпатичными. Кроме того, мир в этом боевике динамический, то есть он живет, изменяется, развивается независимо от того, наблюдает за этими изменениями игрок или нет. К сожалению, трудно сказать, как это будет выглядеть в релизе игры, но в той демо-версии, что была продемонстрирована на **E3**, все выглядело просто изумительно.

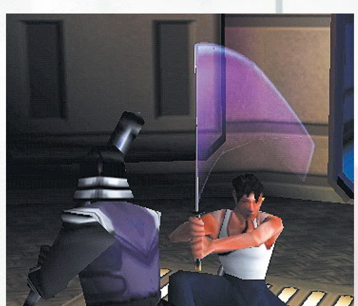
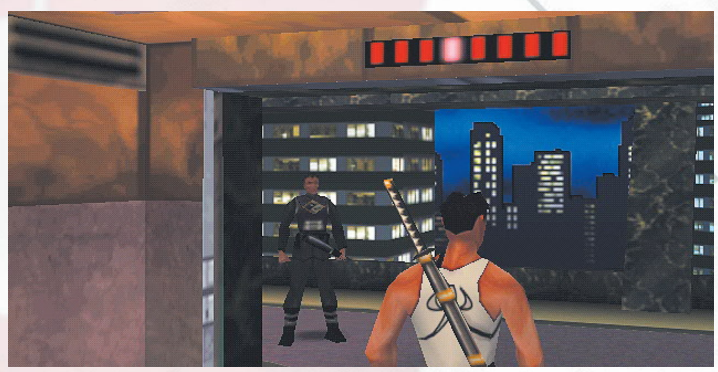
Трехмерность **Saboteur** проявляется не только в великолепном изображении окружающей игрока реальности, но и в системе поединков. По словам разработчиков, и мы склонны с ними согласиться, «создаваемый шедевр станет первой **action-adventure** игрой, в которой будет использоваться полноценная система 3D-поединков.» Она позволяет Широ быть очень

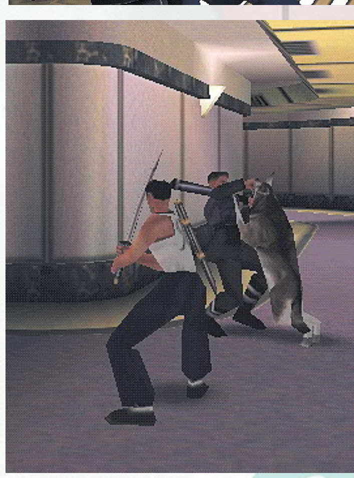
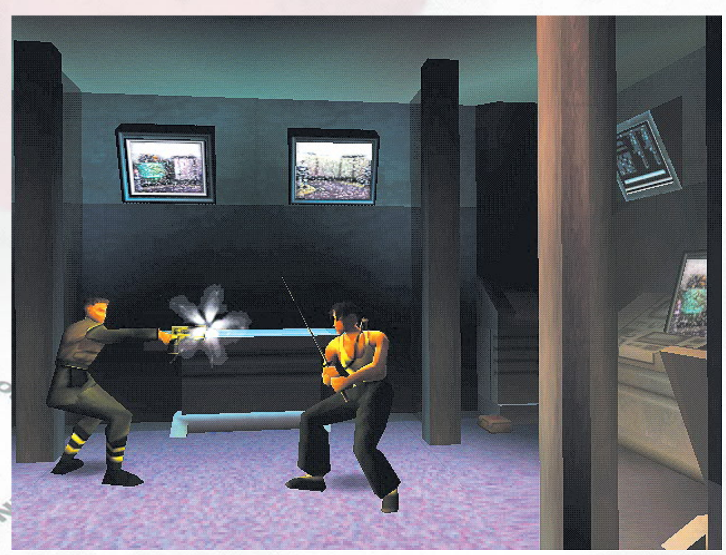
серьезным бойцом, что с удовольствием демонстрировали представители **Tigon Software**. Игроки получат в свое распоряжение огромный арсенал, включающий в себя самые разнообразные удары, броски, захваты, которые можно проводить практически в любых плоскостях. Причем система боев, названная Стивом Старвисом «Совершенной Боевой Системой», будет автоматически переключаться на ближайшего противника, что с одной стороны облегчает сражения, но с другой — достаточно сильно ограничивает игрока в выборе тактики. В ответ на эти замечания разработчики пообещали, что они подумают над тем, чтобы сделать эту функцию доступной в зависимости от желания бойцов. Продолжая тему рукопашных боев, обязательно стоит отметить высокий **AI** противников, которых в Saboteur окажется более 30. Во время поединков враги тщательно изучают стиль игрока и подстраиваются под него, что делает каждую победу настоящим праздником. Но помимо рук, ног и зубов Широ сможет воспользоваться и другим оружием, к числу которых относятся показанные на **E3** метательные ножи, «звездочки»-сюрикены, дубинки и даже автоматическое оружие.

Несмотря на все вышеперечисленные достоинства игры, на выставке разработчики особенно упирали на еще одну особенность **Saboteur**. Дело в том, что на стороне игрока будет сражаться еще один персонаж — охотничья собачка Широ, повсюду таскающаяся за Шином (ну и имена у японцев). И наш ниндзя получит возможность командовать своим четвероногим товарищем. Он сможет натравливать его на нехороших людей и даже получать бесценную помощь в решении проблем, связанных с отгадыванием многих головоломок. Широ с радостью будет приносить своему хозяину различные предметы и даже решать за него загадки (что поделаешь, шевеление мозгами не самая сильная сторона воинов тени). Кроме того, как любой нормальный охотничий пес, помощник Шина обладает замечательным обонянием, что позволяет ему своевременно сообщать о приближении врагов. Все это было радостно рассказано представителями **Tigon Software**, а кое-что даже продемонстрировано публике, которая крайне благожелательно восприняла все находки разработчиков.

В заключении можно сказать, что **Saboteur** на **E3** смотрелся очень неплохо как с точки зрения графического исполнения, так и со стороны геймплея. Что же, будем надеяться, что игра, созданная спустя 15 лет с момента первого упоминания в компьютерном мире об отважном ниндзя, окажется достойна своего великого предка.

CU-E3

ЭКСПЕРТ: Владимир **МИХАЙЛОВ** *(vagabond@netcity.ru)*

Darkstone

Платформа: PC **Жанр: Action/RPG**
Издатель: Gathering of Developers
Разработчик: Delphine Software
Онлайн: http://www.godgames.com
Дата выхода: III квартал 1999

Драконы добрые или злые — не важно — всегда навевали трепетный, можно сказать, первобытный ужас на многострадальный народ разных фэнтезийных миров. Чаще всего эти сказочные рептилии, отличавшиеся большим умом и сообразительностью (почти как птица Говорун), готовы были уничтожить все, чтобы утолить свою дикую жажду золота, перераставшую иной раз в совершенно чудовищные формы. Конечно же, попадались среди них и «белые вороны», старавшиеся не причинять вред другим живым существам, но, тем самым, они обрекали себя на вечное изгнание и проклятие. Но речь сейчас не о них, а как раз об их кровожадных сородичах, один из которых и стал главным отрицательным героем в новой игре от **Delphine Software**.

Это студия заслужила себе доброе имя благодаря выпуску очень интересных и захватывающих игр. Среди них: **Another World, Flashback, Motoracer**. Вслушайтесь в эти названия — они настоящая амброзия для слуха игромана «со стажем». На этот раз разработчики решили поэкспериментировать с новым для себя ролевым жанром, переживающим сейчас настоящий золотой век или эпоху ренессанса (как кому нравится). Пока все факты говорят в пользу этого проекта, если не считать довольно странного подхода, который был применен при моделировании взаимоотношений в игровой партии.

Как уже было упомянуто выше, главный злодей — дракон, чьей главной целью является порабощение всего мира. Для своих темных задач, перепончатокрылый использует таинственный древний монолит, способный приумножать мощь своего владельца путем перекачивания энергии из окружающих. Как Дракк умудрился получить такую чудесную вещь, никто не знает, но доподлинно известно, что негодяй не остановится, пока единолично ни воцарится на троне мира. Сказка была бы совсем мрачной, если бы не было героя-одиночки, нашедшего в себе силы бросить вызов коварному дракону. Но тут есть одна загвоздка. Только в русских народных байках и анекдотах Змей Горыныч побеждается в открытом бою, при помощи дедовского дубья и, сами понимаете, чьей матери. Здесь же одной дубиной не обойдешься. Надо отыскать семь волшебных кристаллов, древних как сам мир, и, соединив их, применить против Дракка заклинание «Временная сфера». Что есть сия субстанция, науке не известно, но давайте надеяться, что это действительно мощное заклинание, а то не видать нам заветное «**You won**», как своих ушей.

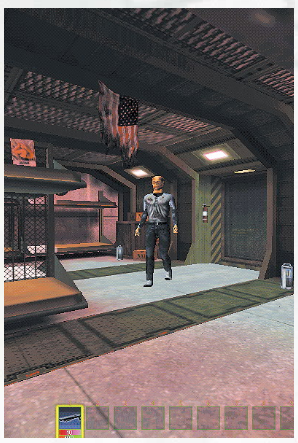
При начале игры нам предложат выбрать своего **alter ego**. Им могут оказаться представители четырех профессий (женщина или мужчина): воин, маг и ныне не пойманный вор и друг культа — монах. Также к основному герою присоединится помощник, который будет вести себя не так, как вы ему скажете, а так, как ему самому заблагорассудится. Чем-то это напоминает **Fallout**, где нельзя было полностью руководить членами партии, но там, по крайней мере, нам давалось гораздо больше свободы, чем здесь. Мы сможем просто определить тактику поведения: от самого агрессивного до выжидающего. Может быть, это не так плохо, как кажется, но все зависит от того, каким **AI** будет обладать игра, а тут-то за качество никто поручиться не сможет (ну, кроме разработчиков, конечно же :-). Что касается противников, то нам будет, где поразвлечься и потренироваться, потому что всего создается около сотни враждебных существ.

Технически игра обещает быть совершенной. Разработчики обещают хорошо поработать над такими впечатляющими эффектами, как цветное освещение и **particle effects**. В этом случае нет причин не верить создателям, потому что имеющиеся на данный момент картинки красноречиво подтверждают все выше сказанное насчет графического оформления. Так что давайте наберемся немного терпения и подождем. По крайней мере, хорошее развлечение нам точно уготовано.

CU-E3

Amen: The Awakening

Взявшись за создание проекта в жанре **3D Action**, смелые ребята из **Cavedog** обратили на себя внимание всей «прогрессивной» игровой общественности. Для таких новаторов, какими, не без оснований, считаются **Cavedog**, новый жанр превратился в настоящее откровение. Не произвести революцию в жанре новое творение просто не может, потому как только ее, родимую, от этой компании и ждут. В то время как практически основные открытия и новации, как кажется многим, уже найдены, и дело остается лишь за малым — развивать традиции **Half-Life, Thief** и не отставать по графике от **Epic** и **id**. Вообще говоря, **Cavedog** является типичным примером того, как из талантливой и весьма сильной команды людская молва вдруг сделала настоящего идола. И теперь, разумеется, ждет от нее чудес. Удивительнее всего то, что совершенно непонятно, откуда же у Рона Гилберта и Со взялась такая сумасшедшая популярность. Ведь о его авторстве многих отличных игр в **LucasArts** знали немногие. Да и **Total Annihilation** хоть и стал единственным конкурентом суперсериалов **Command & Conquer** и **WarCraft/StarCraft**, но вовсе не сумел потеснить их с, соответственно, первого и второго места. Думается, наплывающий уже на нас **Kingdoms** расставит все по своим местам (кстати, в следующем номере вы уже можете ожидать нашего авторитетного мнения по поводу этого, как кажется, все-таки великолепного проекта). Возвращаясь к **E3**... На тесном стенде **GT Interactive**, зажатом между несколькими такими же «зубрами» и потому очень многолюдном, наряду с **Driver** и **Unreal Tournament**, продукции Cavedog уделялось огромное внимание. И хотя долгожданный **Good&Evil** так и не показался, два других проекта были выставлены во всей красе. В **Amen**, как в более интересный и незаконченный, играть никому не давали. Вместо этого четверо ребят из команды разработчиков аккуратненько показывали несколько уровней, старясь избегать зависания компьютера и обходя опасные недодизайненные местечки. Благодаря тому, что **Amen: The Awakening** создается на базе своего собственного движка, разработка проекта уже заняла полтора года и даже не думает близиться к завершению. Зато в результате **Amen** не выглядит похожим ни на один другой **3D Action**. А ближайшей графической аналогией творению **Cavedog** я бы мог назвать лишь **Yu Suzuki'вскую Shenmue**. В то время как создатели **Quake III Arena** или того же **Unreal Tournament** делают упор на улучшение внешнего вида объектов и ландшафтов, а также стараются облагородить героев и монстров в игре, постоянно оптимизируя технологии наложения текстур, вводя новые спецэффекты и так далее, создатели **Amen** работают, руководствуясь несколько иными принципами. К черту все эти текстуры и оптимизацию! Не нужны нам супермодели из сотен полигонов! Нам нужна реалистичная картина настоящего мира. Максимально правдоподобное отображение фантастической действительности. Со всеми мельчайшими деталями. Полигоны (стабильно малое количество которых предоставляется сегодня любым, даже самым навороченным движком) уходят на то,



Платформа: PC **Жанр: 3D Action/Adventure**
Издатель: GT Interactive
Разработчик: Cavedog Entertainement
Онлайн: www.cavedog.com/amen
Дата выхода: конец 1999

чтобы создать максимально большое количество объектов на уровне. Бочки, трубы, ручейки, горы мусора, ветки, палки, бумажки, светильники, фонарики, ящики, коробки, шкатулки, коробки... Всего этого в мире **Amen** навалом. Буквально каждая комната прямо-таки кишит объектами. И не только комната. **Amen** является одной из тех редких игр жанра, в которых основное действие происходит под открытым небом, а вовсе не в каких-нибудь зачуханных подземельях или одинаковых коридорах. На **E3**, например, всем желающим показывали типично нью-йоркскую улицу с магазинчиками, в витринах которых выставлены напоказ самые лучшие товары, с этими замечательными домами, в которых парадная лестница ведет прямиком на второй этаж, и очаровательными монстрами, бродящими по улицам и не брезгующими бросаться прямо на вас из окон домов. Разбитые стекла при этом разлетаются по сторонам необычайно эффектно. Другая демонстрация — и мы оказываемся на военной базе на океанском берегу. На пристани стоит огромный крейсер, выверенный и детализированный настолько, что даже не верится. На берегу же — солдатские бараки и дремучий лес. Еще раз повторюсь, на объекты разработчики полигонов не жалеют. Но зато когда дело доходит до персонажей, красоты на всех явно не хватает. Тумбочки с ногами и руками очень натурально и естественно передвигаются, однако выглядят примерно на уровне **Quake** (первой серии). Нет ни детализации **Half-Life**, ни гладкости **Unreal**... Судя по тому, что движок все еще доводится до ума, это обстоятельство вполне может вскоре перемениться к лучшему, однако определенные опасения насчет будущего монстров и персонажей все-таки имеются.

Amen выделяется на фоне прочих проектов своей глобальностью. Игра разделена на двенадцать так называемых «актов», которые настолько велики по размерам, что называть их уровнями, по мнению **Cavedog**, было бы совершенно некорректно. В общем-то, речь идет, скорее всего, об эпизодах наподобие **Half-Life**, однако в **Amen** действие не будет прерываться утомительным ожиданием загрузки очередного кусочка. Что примечательно, **Cavedog** отказывается сообщать, каким образом разработчикам удалось одновременно создать воистину гигантские уровни, пересыщенные деталями, и при этом умудриться избежать частой подгрузки данных. Так или иначе, их демка на **E3** шла невероятно гладко на выставочном **PIII/TNT2** и действительно ничего не подгружала по ходу дела. Еще одна широко разрекламированная деталь — сложные комплексные головоломки и полное отсутствие дебилизма наподобие «найди ключ от этой двери». Здесь разгадывание всяческих **puzzl'ов** происходит, как правило, через общение с персонажами, подбор предметов и прочие типично адвенчурные ходы. А стандартного поиска ключей и переключателей в игре действительно нет. Зато есть два десятка героев, нестандартная сюжетная линия (о которой известно лишь то, что действие происходит в 2032 году и связано с внезапно распространившимся по планете вирусом, вызывающим у человека непреодолимую жажду убийства), нестандартный набор оружия (правда, таким хвастаются последнее время практически все разработчики). **Cavedog**, а скорее, сама **GT**, планировали выпустить игру этим летом. Однако масштаб работ таков, что отпущенный срок оказался смехотворно мал. Сейчас ребята из **Cavdog** оптимистично заявляют, что справятся с **Amen** к Рождеству, однако я бы счел реалистичной дату ближе к весне или лету следующего года. Впрочем, это не так важно, ведь такую игру действительно стоит подождать. Хотя бы ради того, чтобы в ней было все на месте...

CU-E3?

ЭКСПЕРТ: Владимир **МИХАЙЛОВ** *(vagabond@netcity.ru)*

Hostile Waters

Платформа: PC, DC **Жанр: Strategy/Action**
Издатель: Rage Software
Разработчик: Rage Software
Онлайн: www.rage.co.uk/hostile/hostile.html
Дата выхода: Осень 1999

Этот многообещающий проект от молодой (чуть не добавил «да ранней») компании **Rage Software** привлек меня прежде всего тем, что в нем используется новый супербыстрый «движок» от создателей **Incoming**. Этот шедевр **Rage** настолько показателен, что многие используют его для тестирования и сравнения разных видеоадаптеров и другого железа (так **Intel** использовала **Incoming** для демонстраций достоинств новой шины **AGP**) — хотя мне не совсем понятно почему, ведь даже на моей бывшей, «средненькой», видеокарте **Diamond Stealth 2 S220** игра просто «летала». Новую игру разработчики представляют как смесь **action** и стратегии, где все же преобладает **action**. Хорошо, что **Rage** выбрала именно такой путь развития, потому что можно привести немало примеров, когда какая-либо компания, выпустив хорошую, интересную, а, главное, кассовую игру, начинала эксплуатировать тему, выпуская всяческие **add-on**, средненькие сиквелы и не такие же посредственные спин-оффы, выколачивая деньги из карманов потребителей.

В отличие от первого проекта, **HW** будет обладать полноценным и, стоит надеяться, интересным сюжетом, который пишет профессиональный автор комиксов. Известно, что нам вновь придется окунуться в какую-то глобальную войну, но самое интересное состоит в том, что под вашим непосредственным командованием будут не сотни и тысячи солдат и танков, а всего один корабль, но зато какой! По сути это настоящий форт, имеющий в своем распоряжении фабрику по производству военных машин. Их ожидается двенадцать — не очень много, но, возможно, в финальной версии игры этого покажется нам выше крыши.

Игровой процесс будет чем-то напоминать хиты **Battlezone** и **Uprising**, но в отличие от того что происходило в этих играх, здесь вам придется иметь дело с невероятно продвинутым искусственным интеллектом как чужих, так и своих войск. По заверениям авторов, ваши подчиненные будут умнеть прямо на глазах, показывая настоящие чудеса военного искусства. Но тут стоит сразу выделить такое отличие, как позиционирование камеры. Если в вышеупомянутых хитах (да и в том же **Incoming**) игрок наблюдал за происходящим от первого лица, то теперь управляемый юнит будет обозреваться сзади. Возможно, это придаст игре некоторый оттенок аркадности (она позиционируется, как смесь action с «серьезной» стратегией), но пока, судя по версии, демонстрировавшейся на **E3**, это не так.

Перед началом миссии игроку будет сообщена некоторая полезная информация, включающая в себя такие важные моменты, как погодные условия (об их влиянии на военные действия читайте ниже), ожидаемый уровень сопротивления, количество начальных ресурсов, техническое оснащение главного корабля (т. е. что можно будет производить) и, конечно же, цели миссии.

Для полноценного управления войсками игроку предстоит использовать два игровых экрана. Первый — боевой. Переключаясь на него, можно будет собственноручно управлять юнитами и просто созерцать поле битвы. Второй экран можно назвать строительным. Именно тут будут отдаваться команды построить ту или иную боевую единицу, а также осуществляться такие важные функции, как менеджмент ресурсов и загрузка/сохранение игры. Что касается экономики, то тут пока мало что известно, но точно можно будет использовать в качестве ресурсов остатки уничтоженной в бою техники (как в **Total Annihilation**).

Особо разработчики выделяют реалистичные погодные условия, которые не просто выглядят как непонятные капли дождя и ничего не значащие разряды молний, а достаточно сильно влияют на проистекающий бой. К примеру, дождь способен превратить поле битвы в грязную скользкую лужу, где будут вязнуть танки и тяжелая техника, а плотный туман, само собой, будет сильно мешать самолетам. Это, сами понимаете, накладывает на тактику войны определенный отпечаток. Так, можно, воспользовавшись неблагоприятными погодными условиями, заманить вражеский отряд в раскисшую низину и расстрелять попавшую в ловушку технику.

Новый проект **Rage**, думается, может не только сменить **Incoming** на посту идеального бенчмарка **3D**-акселераторов, но и станет игрой, с которой вам приятно будет провести несколько часов на досуге. А уж взрывов, огня, молний и спецэффектов будет предостаточно.

CU-E3

ЭКСПЕРТ: Борис **РОМАНОВ** *(borisr@gameland.ru)*

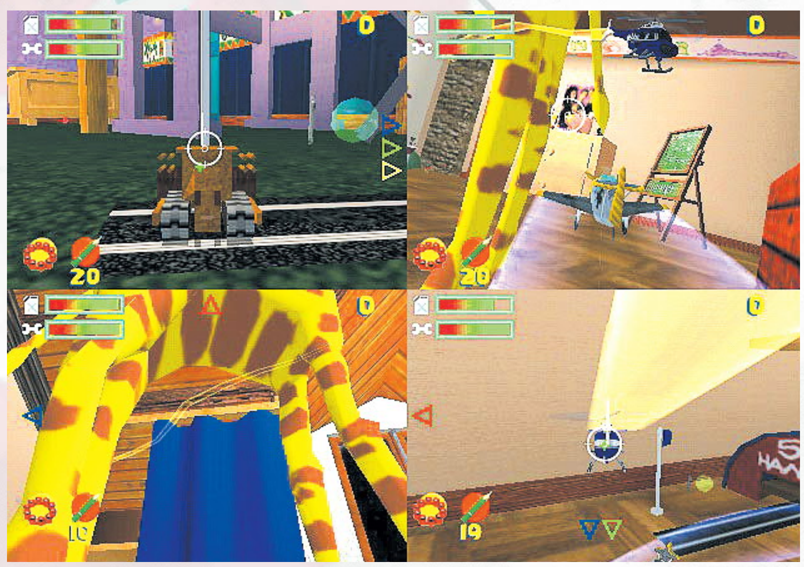
Toy Commander

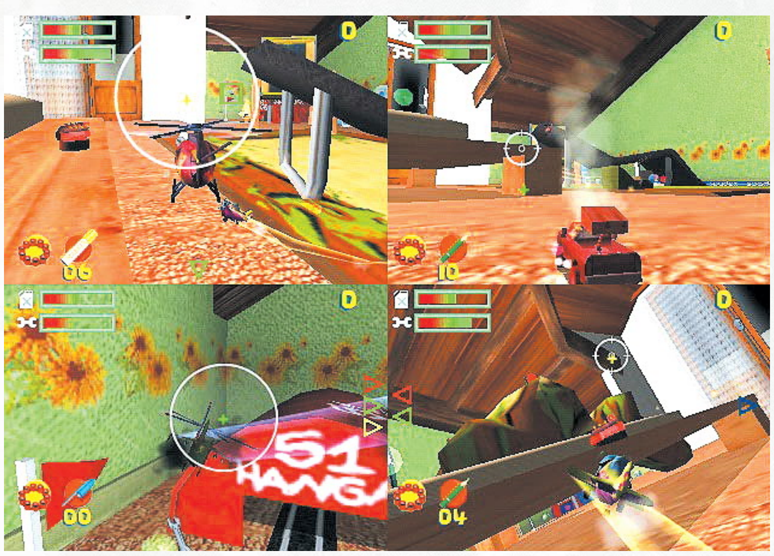
Платформа: Dreamcast **Жанр: action**
Издатель: Sega
Разработчик: No Cliche
Онлайн: www.nocliche.com
Дата выхода: 23.09.1999

Toy Commander — очень важный проект для его разработчиков, французской команды **No Cliche**. И важен он не только потому, что будет являться одним из первых проектов для **Dreamcast**, который был разработан специально для европейского рынка. Все дело в том, что именно после знакомства с ним, мы, надеюсь, сможем понять, что же такого интересного произошло с этими перешедшими во владение **Sega** французами, что могло заставить их сменить свое раскрученное имя **Adeline Software** на непонятное **No Cliche**. А пока нам лишь остается с некоторой опаской (или, как в моем случае, с плохо скрываемым энтузиазмом) рапортовать о их первом исключительно приставочном проекте, не имеющем практически ничего общего с их прошлыми работами.

Хотя нет, между **Toy Commander** и, скажем, их самой известной работой — **Little Big Adventure**, все-таки прослеживается определенная связь. Как вы можете заметить по скриншотам, дизайн **TC**, впрочем как и **LBA**, явно тяготеет к стандартам, установленным когда-то **Disney** и, впоследствии, **Nintendo**. Здесь мы можем наблюдать такие же яркие, веселые краски и такой же непринужденный, «детский» вид всего и вся. Да и название этой игры — **Toy Commander**, то есть командир игрушек, буквально сразу настраивает нас на соответствующий лад, а заодно вкратце объясняет все то, что вам предстоит в ней делать.

А делать там нужно будет следующее: берете игрушку и начинаете в нее играть. Машинка будет участвовать в гонке, самолетик — бомбить или сбивать врагов, танк, бронетранспортер и игрушечные солдатики будут участвовать в наземных военных операциях, и все это будет происходить в одном большом доме, заваленном ожившими игрушками. Будут в данной игре и герои, такие, как, скажем, вооруженный до зубов плюшевый медведь. В общем, все будет достаточно весело и не без доли иронии.





Структура данной игры нам пока не ясна, но, вроде бы, **No Cliche** планирует снабдить игру для одного человека кучей миссий, в которых будут задействованы все игрушки, доступные в данной игре. Кроме этого, в **Toy Commander** мы сможем найти и режим на двух-четырех игроков, который будет представлять собой типичный **Deathmatch**.

Как мы уже сообщали в прошлом номере нашего журнала, рабочая версия **TC** на **E3** произвела на посетителей стенда **Sega** довольно неоднозначное впечатление. Часть из них была от нее в полном восторге, описывая ее как простую и доступную, но в то же время затягивающую игру с прекрасной графикой, тогда как некоторые журналисты выразили свою озабоченность различными частями ее игрового процесса. Кто-то говорил, что игра слишком медленна, кто-то — что ее уровни слишком заумно построены. Однако стоит заметить, что практически каждый из них смотрел на **Toy Commander** с разных точек зрения, описывая свои ощущения от управления только одним средством передвижения. Общей же картины игры пока никто не видел, но мы уверены, что уже в самое ближайшее время **Sega** начнет показывать европейским журналистам всю игру в целом.

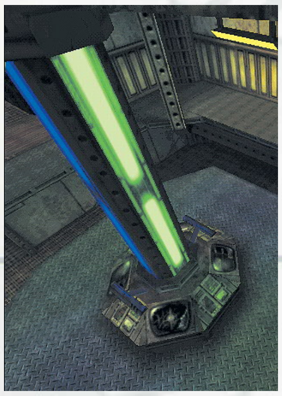
Но уж в чем не стоит сегодня сомневаться, так это в том, что **Toy Commander** имеет очень мощный потенциал, подкрепленный, в первую очередь, хорошей репутацией ее разработчиков. С графической и художественных точек зрения этот проект выглядит на высоте. Его концепция, такая близкая и понятная любому человеку, также не вызывает нареканий. Осталось лишь удостовериться в том, что **Sega** не станет спешить с выходом этой игры и доведет ее игровой процесс до уровня, устраивающего всех. Лично я на это очень надеюсь, так как мне не хочется, чтобы такая интересная игровая концепция погибла бы из-за ее некачественного воплощения в жизнь. Так что будем ждать сентября, когда мы сможем поближе познакомиться с **Toy Commander** и выдать ей свой окончательный вердикт.

CU-E3

PREY

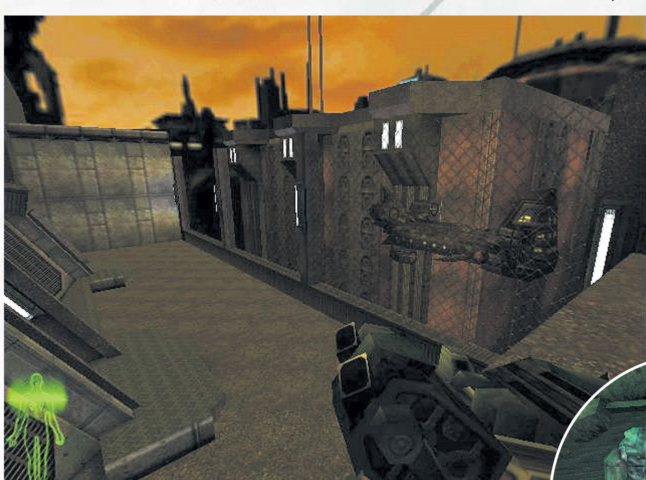
Платформа: PC **Жанр: 3D-шутер**
Издатель: GT Interactive
Разработчик: 3D Realms
Онлайн: www.3drealms.com
Дата выхода: 2000

Мы сыты по горло, господа, щедрыми обещаниями разработчиков компьютерных игр. Словосочетания типа «сногсшибательная графика», «реалистичная анимация», «потрясающий геймплей», давно утратив свое первоначальное, истинное значение, успели перейти уже в разряд дежурных фраз. В наше время не обещать потребителю чего-нибудь «сводящего с ума», «крутого» или «продвинутого» стало уже просто-напросто дурным тоном. И цена подобных ритуальных обещаний невысока: графика в новой игре оказывается на удивление ординарной, звук — до неприличия прозаичным, а геймплей — удручающе тупым.



На фоне серой массы готовящихся к выходу, бессовестно рекламируемых и очень похожих друг на друга игр стало очень трудно различать истинные жемчужины. И все же в этом превью я возьму на себя смелость утверждать, что в нашем 3D-шутерном жанре грядет самое настоящее СОБЫТИЕ.

Проект команды **3D Realms** под названием «**Prey**» был запущен в далеком 1995 году. Безусловно, за прошедшие годы от того, что разработчики первоначально стремились вложить в эту игру, не осталось практически ничего. Готовящийся к выходу Prey вряд ли имеет что-либо общее с **Prey-ем** четырехлетней давности, помимо своего названия, чтобы там ни говорили нам господа из **3D Realms**. Собственно, игру сейчас доводят до ума уже совсем не те люди, что когда-то начинали ее делать: команда **Prey** версии 1999-го года ничуть не похожа на ту, какой она была в году 1995-ом. Кроме того, было бы по меньшей мере странно, если бы такие исполины, такие вехи на пути развития жанра, как **Quake**, **Unreal** и **Half-Life**, не оказали бы на проект самого радикального влияния. Думается, этим обстоятельством можно отчасти объяснить тот гигантский временной отрезок, на протяжении которого ребята из **3D Realms** в поте лица ваяют одну игру: чем больше игра задерживается с выходом, тем большее количество постоянно выходящих новых игр должно быть учтено при ее создании. Получается своеобразный замкнутый круг: чем дольше игра делается, тем дольше она и будет делаться. Впрочем, опыт **Unreal** уже показал нам, ЧТО может получиться в итоге из подобного долгостроя. Я не случайно упомянул **Unreal**: есть все основания полагать, что в случае с **Prey** нас ожидает не меньший, если не больший, технологический прорыв.



Если честно, куда более всех этих туманов, отражающих и/или прозрачных поверхностей, динамических теней, отсутствия пикселизации при приближении к объектам, тщательно продуманного сюжета (да зачем он вообще нужен?!), 9-уровневых **MIP mapping-ов** и 16-битных текстур меня порадовала обещанная в **Prey** возможность видеть свое виртуальное тело, скажем так, более полно, чем это было в прежних играх. Нет-нет, это совсем не то, что вы подумали: мы увидим не собственные татуированные молочные железы (**Trespasser**) или, боже упаси, что-либо еще столь же жизненно важное, сколь и интимное; в **Prey** нам наконец-то покажут наши ноги! Сбылась мечта идиота! Не будет более при взгляде вниз немедленно исчезать эффект присутствия, унося с собой изрядную долю очарования от игры: отныне и, похоже, навсегда, опустив глаза, мы будем с чувством глубокого удовлетворения наблюдать собственные бодро бегущие рысцой нижние конечности. Вообще, в деле анимации разработчики обещают нам невиданный доселе реализм: смена оружия в игре будет выглядеть со стороны именно как его смена, а не мгновенное чудесное превращение одного куска металла в другой, перезарядка — как перезарядка; то же касается и всех прочих мыслимых в 3D-шутерах движений игрока: они будут натуральными и плавными в куда большей степени, чем мы можем наблюдать в существующих на сегодняшний день играх.

Вторая порадовавшая меня вещь — это собственная операционная система игры, называемая **PreyOS**. Вот так-то: собственная операционная система, не больше и не меньше. Преимущества такого подхода очевидны. Странно, что до этого не додумались раньше. Люди давно уже стали создавать для игр языки программирования и делать специальные железяки (кстати, Prey работает только с аппаратной акселерацией), что, на мой взгляд, требует куда большей решимости и умственных усилий, чем создание **ОС** под данную конкретную игру. Что ж, игровая индустрия все глубже проникает в компьютерные технологии. Существующая на сегодняшний день **PreyOS** является **DOSообразной ОС** с командной строкой. Вскоре эта операционная система обретет графическую оболочку, а последующие ее уже полностью графические версии — и режим эмуляции самой себя в командно-строчном варианте. Недалек тот день, когда основной **ОС** вашего компьютера будет какая-нибудь ультрасовременная **PreyOS 2005,** а безнадежно проигрывающий ей в конкурентной борьбе примитивный **Microsoft Windows XX** будет изредка использоваться вами лишь для запуска таких необходимых программ, как текстовый редактор **Word**. Не напрягайтесь, господа: последние два предложения — это шутка.

Кроме очень гибких и глубоких пользовательских настроек, **PreyOS** позволит, вкупе с прилагающимся к игре редактором уровней **Preditor**, сильно облегчить и упростить процесс создания собственных уровней. Последствия ваших действий в редакторе можно будет видеть сразу же по совершении последних и притом во всей полноте. Оно и понятно: ведь **Preditor**, как и сам **Prey**, работает под все той же **PreyOS**!

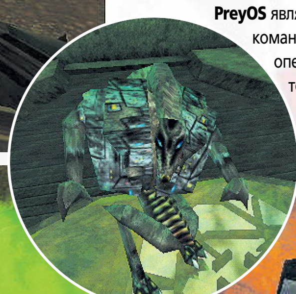
Следующая радостная новость — по-настоящему правильная физика и по-настоящему высокоинтерактивное окружение. Не совсем удачные попытки реализации первой мы уже видели в **Trespasser-е**, что же касается второго, то его предощущение, возникшее было у нас после **Hexen II**, быстро угасло под напором массы новых игр с вообще неинтерактивным окружением. Все стены (заметьте: ВСЕ!) в Prey при некотором усердии можно будет сломать, двери в случае отсутствия ключей — взорвать. Уж не знаю, как мыслят себе разработчики **DeathMatch** на подобных высокоинтерактивных уровнях: помимо классических **FragLimit** и **TimeLimit** придется, по всей видимости, вводить новое (и притом обязательное) ограничение, что-нибудь типа **WallLimit**, ибо **DeathMatch** на усеянной обломками и изрытой воронками бесконечной плоскости вряд ли будет кому-либо интересен.

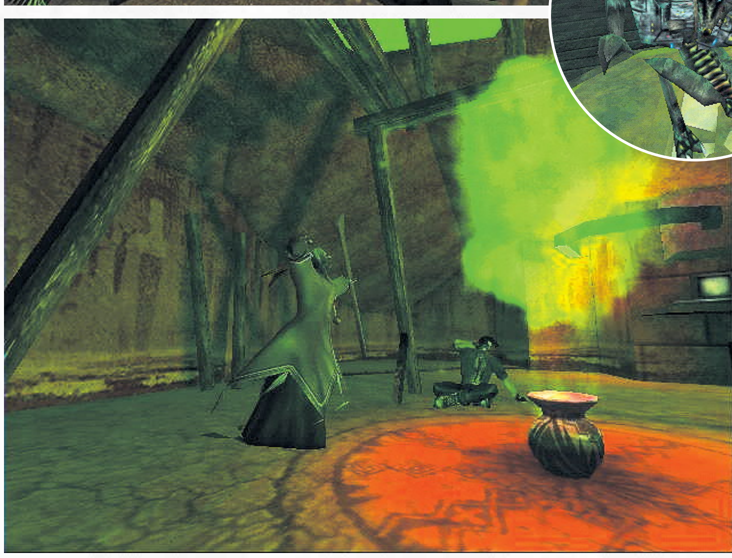
И, наконец, самое интригующее новшество: портальная технология построения мира. Что такое «портал», мы уже знаем из **Unreal**, и все же в **Prey**, помимо просто очень хороших телепортеров, через которые можно будет смотреть и стрелять, нам обещают нечто намного большее. Не спрашивайте меня, как, но портальная технология лежит в самом центре используемого в **Prey** способа построения мира и в немалой степени обеспечивает ту самую высокую интерактивность окружения. Мало того: в процессе игры игрок сможет создавать свои собственные порталы! Во время сетевых побоищ через портал можно будет наблюдать игру, происходящую на другом сервере, и присоединиться к ней в случае необходимости. Порталы свяжут **Prey-серверы** в единую игровую вселенную, где бойцы будут иметь такие возможности для умерщвления себе подобных, о которых они ранее не могли мечтать даже в самом жарком бреду! В это верится с трудом, это выглядит настоящей фантастикой, но если разработчики реализуют хотя бы половину из того, что клятвенно нам обещают, благодарное человечество просто обязано будет поставить им памятник. Пока же скажем скромно: сетевой Prey обещает быть не просто, но исключительно интересным.

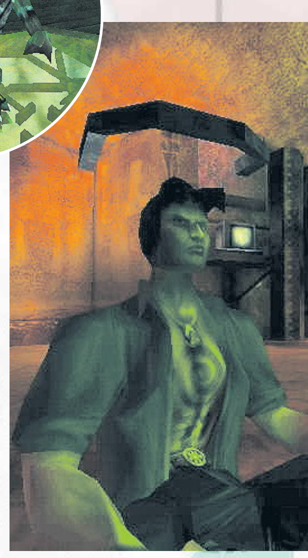
Итак, подведем итоги.

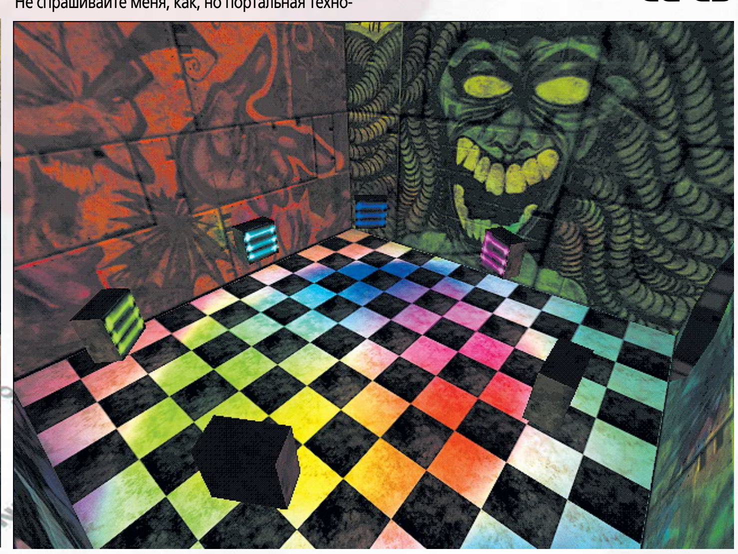
По имеющейся на сегодняшний день информации проект **Prey** представляется просто-напросто дерзновенным. Если дистанция между **Prey** и **Unreal** в технологическом смысле и не будет сравнима с дистанцией между **Unreal** и **Doom**, то, во всяком случае, рассматриваемая игра собирается стать самым передовым в техническом отношении шутером. А уж насколько радикально добротно реализованные новые технологии сказываются на геймплее, нам с вами, господа, хорошо известно.

СИ-Е3









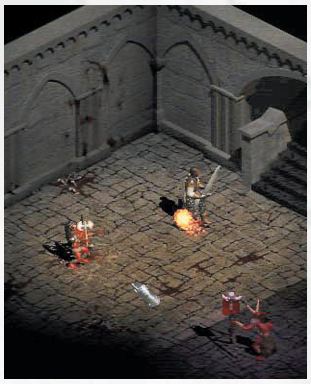
ЭКСПЕРТ: Юрий **ПОМОРЦЕВ** и Сергей **ДРЕГАЛИН** *(dreg@gameland.ru)*

Diablo II

Платформа: PC, Mac **Жанр: action+RPG**
Издатель: Havas Interactive
Разработчик: Blizzard
Онлайн: http://www.diabloii.net
Дата выхода: Рождество 1999

Diablo II, как и следовало ожидать, был одним из наиболее аппетитных проектов, ажиотаж вокруг которого не утихал ни на секунду. Еще бы, ведь **Blizzard** умудряется вести очень тонкую игру: не утаивая, казалось бы, информацию и добросовестно подливая периодическими анонсами масла в огонь, реально компания демонстрирует лишь верхушку айсберга, тщательно пряча от посторонних глаз свои наиболее перспективные идеи. Не удивительно, что презентационный стенд **Diablo II**, который давал шанс «потрогать игру глазами», был весьма бойким местом на прошедшей **E3**.

Насколько прояснилась ситуация после очного знакомства с демонстрационными материалами **Blizzrad**? Увы, не столь сильно, как того желали бы тысячи коллекционеров виртуальных ушей. Но кое-что новенькое все же наличествует, и этим «кое-чем» спешим с вами поделиться.



Приблизительно полгода назад **Blizzard** неожиданно анонсировала поддержку **3D** акселераторов для **Diablo II,** чем немало смутила игровую общественность. Дело, разумеется, не в самой карте, которая давно уже перестала быть экзотикой, а в самом факте ее применения. Ведь ни в одном пресс-релизе, посвященном **Diablo II**, ни уж тем более в оригинальном **Diablo**, не было и намека на использование трехмерной графики. Технологически обе игры базируются на пререндеренных спрайтах, и трехмерная акселерация им ну совершенно ни к чему... Однако ребята из **Blizzard** придерживаются несколько иной точки зрения. «Да, — соглашались они. — Действительно, персонажи и окружающие объекты — это, грубо говоря, лишь пачка спрайтов. Но не забывайте, что существуют еще и спецэффекты...». Ага, вот оно что! Всевозможные прозрачности, туманы и блики отнимают массу процессорного времени, и вот тут-то и появляется реальный выигрыш от использования ускорителей. Представленные скриншоты и ролики действительно демонстрировали очень симпатичные эффекты, в особенности по той части, где дело касалось заклинаний. Но и это еще не все — аппаратное ускорение позволило реализовать эффект параллакса, т.е. деформацию объектов от перспективы. В итоге выходит, что с **3D** картой получается не только солидный выигрыш в производительности, но существенное улучшение качества визуализации. Кто знает, быть может такая технология по совмещению **2D** и **3D** графики имеет серьезные перспективы? Скриншоты из **Diablo II** совершенно однозначно говорят в пользу этого предположения.

Но одними параллаксами нам зубы не заговоришь. Поэтому, быстро разобравшись с «технологическими **3D** несуразностями», внимание было сконцентрировано на геймплее и, в частности, на легитимированной коллективной резне на **battle.net**. Полученные сведения оказались несколько разобщенными, но чрезвычайно любопытными. Итак...

Игрок на **battle.net** получил возможность устанавливать реакцию на любого из других игроков (всего, напомним, на одном канале в **Diablo II** может быть до 8 участников). Реакция может быть нейтральной (**neutral**), враждебной (**hostile**) и дружественной (**friendly**). Что это на деле означает:

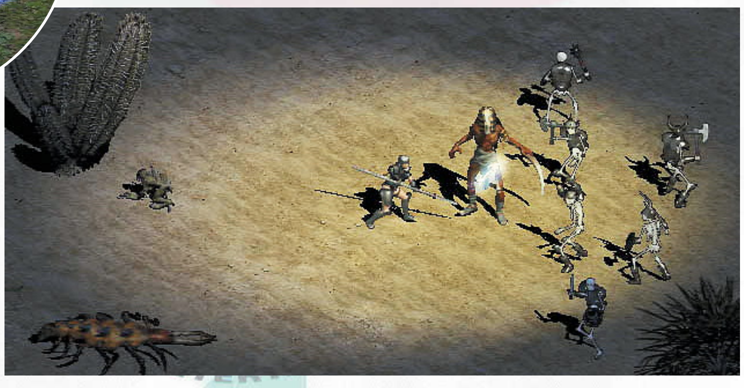
* Нейтральная реакция (включена по умолчанию). Обычное оружие не сможет причинить вреда нейтральному персонажу. Т.е. безо всякого риска вы можете рубить в капусту полчища монстров, не заботясь о нанесении увечий находящимся неподалеку нейтральным игрокам. Но при этом от заклинаний массового поражения (**firewall**, например) будут страдать все персонажи!

* Дружественная реакция. Такой режим имеет смысл использовать игрокам из одной гильдии или тем, кто предпочитает работать не в одиночку, а в составе отряда (или банды — кому что ближе). Дружественно настроенные персонажи делят между собой заработанные очки опыта, постоянно видят здоровье (хит-поинты) друг друга и могут перетаскивать тела убитых товарищей, лишая тем самым мародеров и PK легкой наживы.

* Враждебная реакция. При включении враждебного режима по отношению к какому-либо игроку у последнего также будет активирован этот режим — тем самым он может наносить увечья атакующему. Для еще большего упрощения жизни имя агрессора будет выделено красным цветом.

А что будет после смерти? Хороший вопрос, на который, увы, пока нет хорошего ответа. Единственное, что удалось добиться от **Blizzard** — так это клятвенного заверения, что «предметы после смерти выпадать НЕ будут!». Похоже, что виртуальным киллерам придется довольствоваться исключительно ушами (или их альтернативой), лишившись возможности собрать предметы экипировки и оружие жертвы. Кстати, из области недосказанного — обратили внимание, что тела убитых могут перетаскивать дружественные персонажи? Следовательно, в **Diablo II** будет намного выгоднее заключать паритеты и действовать сообща, нежели странствовать в гордом одиночестве, а значит, сладкая жизнь PK станет менее сладкой, причем без применения непопулярных мер.

Не совсем ясна и система совместного накопления очков опыта или экспы. Тут можно навскидку привести несколько ситуаций, когда такое «зашаривание» приведет к игровому дисбалансу. Например, заручившись поддержкой паладина уровня эдак 20, можно немножко постоять в сторонке со своим «зеленым» персонажем с позорным клеймом «**lvl 1**» и подождать, пока стараниями покровителя он доберется до 12-15 уровня. И все это без единого удара мечом или выстрела из лука! Как именно решит названную проблему **Blizzard** — не известно, но повод для размышлений у ребят имеется.



Много слухов было и о **Guild Halls**, т.е. о специальных локациях, где представители кланов или гильдий смогут обмениваться предметами и делиться новостями. При этом глава клана устанавливает специальный пароль (что-то наподобие цветной мозаики), который гарантирует защиту от посторонних. Сами **Guild Halls**, скорее всего, будут напоминать чат-каналы с возможностью быстрого обмена оружием или ценными вещами.

Под «ценными вещами» подразумеваются не только хорошо знакомые звонкие золотые кружочки, но и различные драгоценные камни (алмазы, сапфиры, изумруды, рубины и т.п.). Разумеется, в конечном счете единой универсальной валютой так и останется золото, а дополнительные ценности призваны внести некоторое разнообразие в торгово-финансовые операции. К слову, некоторые из камней обладают волшебными свойствами, и при их комбинации с обычными предметами (например, 2 волшебных камня + короткий меч) могут получиться совершенно новые образцы оружия с принципиально новыми характеристиками.

Продолжая разговор о комбинировании и превращении предметов, плавно подходим к такой возможности, как **Convert** (превращение). Превращение позволяет преобразовать некоторые объекты в снадобья или эликсиры. Очевидно, что чем более эффективное снадобье мы создаем, тем больше требуется редких и экзотических ингредиентов. Почему это так важно? Да потому, что в **Diablo II** НЕЛЬЗЯ покупать пузыречки с маной или жизнью! Нельзя, и точка. Больше того, излюбленное заклинание **heal** стало во много раз менее эффективным, так что заливка двух стеклянных шариков красной и синей субстанцией превратилась в настоящую проблему. Какие делаем выводы? Есть вероятность, что немного увеличится скорость регенерации маны и здоровья, причем для каждого класса персонажей соотношение этих скоростей будет различным.

Еще один «любимый» вопрос **Blizzard**, который задается чуть ли ни со дня открытия **battle.net** — «как будет храниться информация о персонажах и какие способы будут применяться для защиты от докучающих читеров»? И опять близзардовцы уходят от темы, лишь призрачно намекая, что информация будет оставаться не на компьютере пользователя, а на сервере **battle.net**, и, кроме того, их новая модель обмена пакетами данных, построенная на технологии «клиент-сервер», будет полностью защищена от взлома извне. Выходит, читеры вскоре вымрут аки динозавры, и настанет на **battle.net** время для честных геймеров...

Поверим на слово?

CU-E3

http://www.gameland.ru

Владимир **МИХАЙЛОВ** *(vagabond@netcity.ru)* :ЭКСПЕРТ

Gabriel Knight III: Blood of the Sacred, Blood of the Damned

Платформа: PC **Жанр: Adventure**
Издатель: Havas Interactive
Разработчик: Sierra Studious
Онлайн: http://www.sierrastudios.com/games/gk3
Дата выхода: III квартал 1999

На стенде **Sierra** было шумно и многолюдно. Многие с интересом наблюдали за теми трюками, что выделывали полицейские из **SWAT 3,** а некоторые решили посвятить несколько минут, чтобы поглядеть на новую игру про бесстрашного писателя-детектива Габриеля Найта. И надо сказать, что зрелище было воистину захватывающим! Красивые полигональные герои вели себя, как настоящие живые люди: разговаривали, смеялись, огорчались, в общем, просто жили. Создательнице этого великолепия Джейн Дженсен удалось сотворить великолепный мир, наполненный очаровывающими сознание пейзажами и умными, интересными собеседниками (это, согласитесь, одно из самых важных слагаемых успехов любого квеста). Две предыдущие части игры если и не вызвали переворот в жанре, то уж точно оказали серьезнейшее влияние на его развитие. Взять, к примеру, первую часть. В то время графика этой игры казалась очень красивой и реалистичной, но это не главное, потому что не красивые картинки удерживали игроков у мониторов в течение долгих дней, а может быть и месяцев. Отличный, интересный, захватывающий сюжет и прекрасно проработанные главные герои — вот что было тем пресловутым магнитом. Никаких открытий этим утверждением я не сделал, наоборот все разработчики стараются создать для своих игр качественную литературную основу (а создатели квестов — в особенности), но не у всех это получается настолько великолепно и изящно, как у Джейн Дженсен. Во второй «серии» приключений «имени себя» Габриель отправлялся в немецкую провинцию, чтобы раскрыть таинственное дело, связанное с нападениями волков (читай — оборотней) на людей. На этот раз Найт и его постоянная спутница Грейс предстали перед нами в виде живых актеров. Технически игра напоминала нашумевшую **Phantasmagoria**. Но если «Фанта» представляла собой классический американский ужастик с обилием крови, таинственным домом, куда вселялась счастливая семейная пара, и, конечно же, злой мистической силой, то **GK 2** напоминал превосходный триллер, где основное место отдано не кишкам, вываливающимся из перерезанных животов, а переживаниям и размышлениям героев, постепенно погружающихся в тайну старинного немецкого городка, остававшейся закрытой и смертельно опасной для чужаков в течение многих столетий.

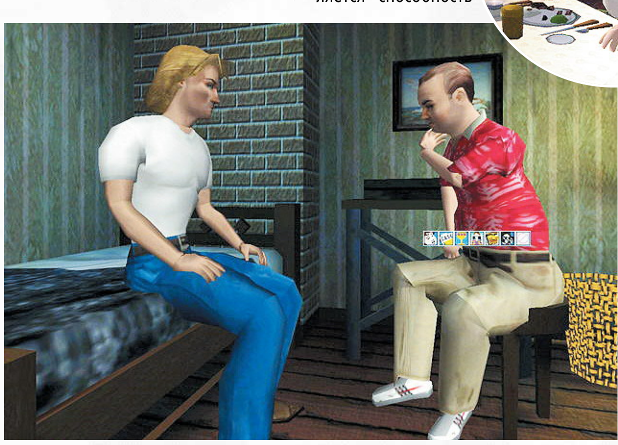
Теперь давайте поговорим о том, что ожидает нас в третьей части, которая имеет все шансы, чтобы стать лучшей в серии и занять почетное место среди выдающихся представителей своего жанра.

Сразу оговорюсь, что **Full Motion Video**, из которого полностью состояла вторая часть, не будет. Место оцифрованных сцен займут пейзажи, созданные при помощи разработанного в **Sierra G-Engine**. Отличительными особенностями этого нового движка является способность по созданию необыкновенно жизненных персонажей, с которыми интересно не только беседовать, выживая по крупицам нужную информацию, но и просто жить, потому что **NPC** будут не стоять истуканами, где их поставили разработчики, а вести обычную жизнь. Именно «вести», а не создавать видимость «ведения». Естественно, это будет сопровождаться реалистичной и качественной анимацией, также использующей преимущества движка.

Помимо того что **G-Engine** способен на такие чудеса, он сможет идеально подстраиваться под особенности машины, на которой будет запущена игра, так что обладатели слабых компьютеров крепитесь, волшебники из **Sierra** не оставят у разбитого корыта, то есть, с не запустившейся или жутко тормозящей игрой.

Все сказанное выше — лишь информация, упавшая с уст разработчиков, которая, само собой, звучит ободряюще и захватывающе. Но давайте трезво оценим это. Сколько раз нам обещали наличие большого мира, живущего по своим, не зависящим от игрока, правилам и законам. Примеров точного исполнения обещаний можно насчитать очень и очень мало, потому что очень часто все выливалось в огромную карту, где в виртуальном оцепенении застыли или хаотично двигались персонажи, ожидающие того момента, когда, наконец, этот ленивый и глупый игрок найдет их и удосужится выслушать и задать стандартные вопросы, придуманные разработчиками. Будем надеяться, что создатели **GK 3** все же сумеют выполнить свои обещания и сотворят действительно большой, интересный, живой и, конечно же, немного безумный мир, потому что, как говорил барон Мюнхгаузен: «Нормальных миров не бывает!» (или это он про безвыходные положения произнес, гм...).

Рассказ об этом проекте был бы не полным, если в заметке не было бы упоминаний о сюжете. Как и следовало ожидать от Джейн Дженсен, он немного страшный и интригующий одновременно. Плохо это или хорошо, решать вам, я лишь слегка приоткрою завесу тайны над очередным мистическим происшествием, достойным того, чтобы его расследовал писатель Габриель Найт и его верная помощница Грейс. Все действие разворачивается в небольшом европейском городке (кстати, вы не заметили интересной тенденции — Джейн Дженсен уже второй раз обращается к старушке Европе, видимо богатый на мистику европейский фольклор кажется ей интересней городских американских легенд). Пока все идет к тому, что это будет французский город Ренн-ле-Шато. Но главное то, что сюда, в это, извиняюсь за выражение, французское захолустье приезжает сам господин Найт, чтобы собственноручно расследовать дело о похищении королевского сына. Это только с первого взгляда похоже на обычный «новорусский» криминал, но при ближайшем рассмотрении все оказывается гораздо сложней и интересней (это можно понять хотя бы по тому, что Габриель & Грейс не берутся за расследование дел, где не было бы хотя бы малейшей примеси мистики и таинственности). Так как сыночек-то не простой, а королевский, то придется придержать свои принципы сорвиголовы и проводить расследование очень тонко и дипломатично, потому что любое неправильное с точки зрения сложного королевского этикета действие может привести к появлению несмываемого пятна на пока сравнительно чистой репутации пригласившей вас династии. Именно тут и пригодится способность **G-Engine** адекватно и гибко реагировать на ваши поступки и слова. **NPC** будут их самостоятельно анализировать и действовать после этого в соответствии со своими намерениями относительно всей сложившейся ситуации вообще и Габриеля в частности. В сети ходит немало слухов, что же за этим стоит, и самым распространенным и, как мне кажется, правдоподобным является утверждение, что во всех несчастьях двора виноваты ни кто иные, как вампиры...



Как и прежде, Габриель и Грейс будут действовать, в основном, поодиночке, лишь изредка встречаясь, чтобы вместе с честью выйти из самых сложных испытаний. Задачей Найта будет разговор с персонажами, путешествия в поисках улик и так далее. А на долю Грейс выпадет почетная должность книжного червя. Практически всю игру она проведет в поисках информации для расследования Габриеля. Насколько скучно это будет, покажет только релиз. На мой взгляд, то, как это было представлено в **Gabriel Knight II: The Beast Within**, выглядело несколько утомительно. К примеру, Грейс могла начать читать длиннющую книгу про оборотней (причем в слух — о ужас!), и пока последняя страница с шуршанием не упала бы вслед за своими предшественницами, книга прочитанной не считалась. О ужас, еще раз! Будем надеяться, что такого не повторится.

Пока все выглядит очень заманчиво и вкусно, но все точки по свои местам расставит только релиз, который должен последовать осенью или, что более вероятно, к Рождеству. Да, мне тут вспомнилось, почему Габриеля так привлекает всякая чертовщина! Он же настоящий **Shattenjagger** (читается — шатаньера) — охотник за нечистью...

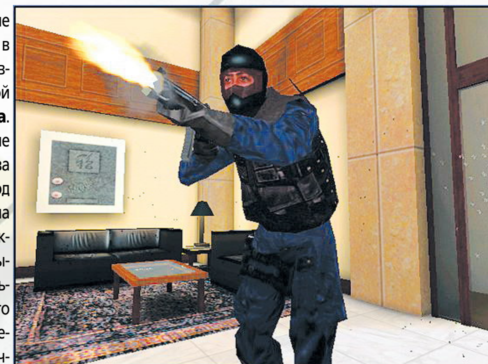
СU-E3

ЭКСПЕРТ: Владимир **МИХАЙЛОВ** *(vagabond@netcity.ru)*

SWAT: Close-Quarters Battle

Платформа: PC **Жанр: Action**
Издатель: Havas Interactive
Разработчик: Sierra Studious
Онлайн: www.sierrastudios.com/games/swat3
Дата выхода: зима 1999

Помимо других не менее интересных проектов на стенде **Sierra Studious** демонстрировалось продолжение серии **SWAT**. Это — уже третья часть, которая имеет все шансы стать несравнимо популярнее, чем ее предшественницы. В первой части игрок окунался в водоворот криминальных событий, происходящих в самом обычном городе. Игра могла бы стать хитом, если бы не значительные пробелы в игровом процессе, самыми главными из которых были совершенно линейный способ прохождения заданий и невероятно примитивная даже по тем временам графика. Несмотря на многообразие доступных приемов и средств усмирения преступников, существовал лишь один, максимум — два пути успешно закончить порученную миссию.



Во второй части разработчики, решив поэкспериментировать с разными жанрами, создали нечто непонятное и неиграбельное, несущее в себе элементы и от **X-Com** (выполнение заданий), и от **Jagged Alliance** (работа с персоналом). Эта «гремучая смесь» не смогла вызвать и тем более поддержать интерес к игре.

После небольшого экскурса в историю давайте вернемся к нашим баранам, то есть копам. Что нам говорит название **Rainbow Six**? Для **Sierr'овской** команды шедеврик В стал главным вдохновителем. На этот раз **SWAT** создан на базе трехмерного движка, который, помимо визуальных достоинств, обладает возможностью создавать для моделей правдоподобную анимацию, что с гордостью и демонстрировалось. Действительно, полицейские двигались очень естественно и, можно даже сказать, жизненно. Помните, как в каком-нибудь боевике, когда отряд **SWAT** врывается в помещение, бойцы начинают с огромной скоростью просматривать все пространство сквозь прицел «хеклеров». Такое здесь тоже имеется, причем это еще не самое эффектное.

Игровой процесс практически полностью повторяет **Rainbow Six**. Действие происходит от первого лица, что гораздо интереснее и реалистичней, нежели то, что мы могли наблюдать в двух предыдущих частях. Хотя в группе пять участников, управлять всеми будет не так вызывающе сложно, как в вышеупомянутой игре, что является результатом кропотливой работы программистов **Sierra**. Но и «плохие парни» также не лыком шиты — они прячутся за дверными косяками, падают под столы и, конечно же, не лезут на рожон, строя из себя героев. Также они будут обладать слуховыми рецепторами, что еще больше осложнит вам жизнь. А что сделает «браток», услышав тревожный шепот неизвестных личностей за дверью? Так что, как сказал герой Николаса Кэйджа в «Воздушной тюрьме»: «Да здравствует тишина! Мать ее...[вырезано цензурой]».

Очень оригинально разработчики подошли к процессу раздачи слонов. Чтобы заработать максимальное количество призовых очков в результате успешного выполнения задания, нужно не перебить всех криминальных элементов, а захватить их живьем, что, сами понимаете, несравнимо сложнее. Но даже если вы очистите город от десятка-другого гангстеров, вас никто не обвинит, просто на грудь повесят поменьше медалей. А главное ведь не победа, не так ли?

Особое внимание было уделено разнообразным физическим свойствам пули. Так, теперь можно смело стрелять по бандитам сквозь тонкие фанерные перегородки — их там зацепит, как, впрочем, и вас, если противник нажмет на курок быстрее. Но не стоит надеяться, что такой хитрый прием (хотя лучше назвать его «подлым») пройдет со всеми стенками, потому что бетонная несущая стена выдержит даже штормовой огонь из АК-47.

Напоследок я буду вынужден огорчить любителей **multiplayer**. Разработчики признали, что их целью было создание отличного сингла, но никак не «мульти». Как бы оправдываясь, они заявляют о высоком уровне **replayability**, что, естественно, совсем не то, что отличный **multiplayer**. Хотя тут все зависит от вкусов конкретного покупателя. А среди них тех, кто выбирает игру, ориентируясь исключительно на сетевые возможности, очень мало.

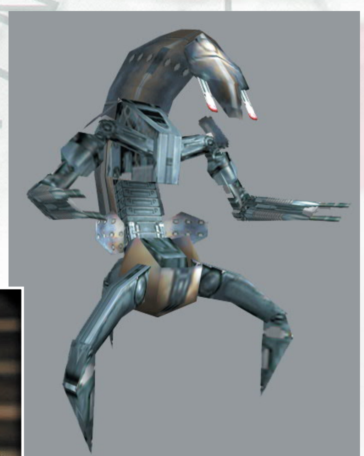
CU-E3

ЭКСПЕРТ: Сергей **ОВЧИННИКОВ** *(ovch@gameland.ru)*

Star Wars Episode 1: Obi-Wan

Платформа: PC **Жанр: 3D Action**
Издатель: LucasArts
Разработчик: LucasArts
Онлайн: www.lucasarts.com
Дата выхода: весна 2000

Разделавшись с первой волной игр по мотивам **Phantom Menace**, **LucasArts** поспешила немедленно начать и вторую. В то время как **Racer** и **Phantom Menace**, пользуясь огромным успехом у публики, демонстрировали свои достоинства на стенде **Nintendo** и в традиционно небольшой собственной комнатушке На дверях же конференц-зала **E3** неподалеку одиноко висело объявление о дате проведения пресс-конференции **LucasArts**, на которую можно было попасть только по приглашениям. В назначенный час в уютном зальчике собралась сотня скучающих журналистов, со сдержанным любопытством разглядывавших потолок, стены, стойку ближайшего бара и в особенности мерно покачивающийся занавес, за которым наверняка творилось что-то интересное. События последующего часа показали, что преподносить сюрпризы **LucasArts** все еще способна.



Вслед за клятвенными обещаниями представителей компании выпустить злосчастного Индиану Джонса к осени последовал тот анонс, ради которого, пусть и подсознательно, собрались в зале все журналисты.

«А сейчас речь пойдет о **Star Wars**, — с милой улыбкой начал президент компании. — Но разговор этот вовсе не о **Racer** и не о **Phantom Menace**. Сегодня мы рады анонсировать совершенно новый проект во вселенной **Episode 1,** который называется **Obi-Wan**». Кстати, это еще не вся новость. Игра с красноречивым, но, увы, малопонятным названием долгое время носила кодовое название **Dark Forces III**. Вот это уже совершенно другое дело. Слухи о работе над новой частью **Dark Forces** ходят уже по крайней мере полтора года, причем в разное время нам открывались совершенно различные стороны этого проекта. Так, например, однажды **LucasArts** проявила заинтересованность в лицензировании движка **Unreal**, а потом представителя компании застукали в компании нескольких менеджеров из **id Software**. Иными словами, **LucasArts** явно собиралась делать **3D Action**. Какой? Здесь долго думать совершенно необязательно. И все же... Хоть ребята из **LucasArts** и общались с **Epic** и **id**, все равно движок для новых **Dark Forces** решили делать свой собственный. Из двухминутного ролика, показанного на пресс-конференции, мы смогли уяснить лишь то, что работа над движком все еще не закончена. Пока он выглядит как модифицированный вариант **Leia Engine** (который использовался в **DF2**, а также послужил основой для **Indiana Jones**) с несколько большим количеством деталей, очень качественными моделями героев (сам **Obi-Wan** выглядит просто великолепно, нет никакой угловатости и убогости текстур, как в **Phantom Menace**). Детализация территории все еще оставляет желать лучшего — серые стены, тянущиеся на десятки метров, простенькие растения, — используется минимум полигонов. Совершенно великолепны световые эффекты, да и чего еще мы могли ожидать от проекта, в котором самый смак игрового процесса составляют дуэли на лазерных мечах. Сюжетная линия **Obi-Wan** в целом следует канве фильма, однако будет начинаться раньше старта первого эпизода (надо полагать, что мы станем свидетелями еще нескольких приключений **Obi-Wan'a** и **Qui-Gon'a**), а закончится за пределами финальных титров кинофильма. Таким образом, мы получаем некую расширенную версию **Phantom Menace**, которая, возможно, раскроет несколько секретов. Легкий переход от слежения за судьбой Кайла Катарна к пристальному вниманию к молодому джедаю **LucasArts** объясняет просто: «Мы были бы полными идиотами, если бы не сделали этого. **Obi-Wan** на данный момент в сто раз интереснее, чем какой-то там старый герой». Весьма похвальная уверенность.

А теперь о неприятном — проект разрабатывается в строжайшей секретности и не появится на свет раньше весны следующего года (скорее всего, это произойдет в феврале, как было с **Jedi Knight**), а посему время скриншотов, по мнению **LucasArts**, еще не наступило. Кстати, на вопросы о наличии персональной игры на каждого из персонажей нового фильма, включая очаровашку **Darth Maul'a**, ребята из **LucasArts** отвечали весьма уклончиво. Так что, думается, этот анонс — не последний. А дело Лукаса живет и процветает.

CU-E3

Дмитрий **ЭСТРИН** *(estrin@gameland.ru)* :ЭКСПЕРТ

Creatures 3

Платформа: PC **Жанр: симулятор**
Издатель: Mindscape
Разработчик: Mindscape
Онлайн: www.creatures.mindscape.com
Дата выхода: 1999

Франкенштейновские замашки **Mindscape** перешли в новую фазу. Точнее, в третью. Рассказывать о том, в чем суть симулятора жизни на компьютере и чем это вообще грозит, не имеет смысла, поскольку все это и так знают. Собственно, главным должно считаться то, что **Mindscape** не отказалась от своей концепции, которая, впрочем, надо признать, остается до сих пор оригинальной. **Creatures 3** так и останется головоломным симулятором, в котором игрок по большей части должен наблюдать.

Хотя на этот раз компания обещает совершенно иной уровень моделирования искусственной жизни. У существ, населяющих Альбию (это одно такое почти идеальное местечко), появится даже свой ДНК, что само по себе достойно некоторого удивления. Как и прежде, нам предстоит воспитывать норнов, лопоухих красавцев, скрещивать их с эттинами и избегать встреч с гренделами. **Mindscape**, кроме всего прочего, обещает несколько ускорить процесс создания полноценной колонии, который в **Creatures 2** грозил затянуться на долгие недели. Дабы максимально облегчить наш нелегкий труд, разработчики решили с самого начала дать игроку возможность воспользоваться двумя половозрелыми особями, созданными заранее. В принципе, должно быть проще.

Мир в **Creatures 3** в два раза больше, чем в предшественнике, что, в общем, вряд ли кого-то обрадует. Значительно больше положительных эмоций вызывает то, что разработчики разделили его на пять секторов, в каждом из которых будут свои экологические особенности. В **Creatures 2** норнам помогали выживать странного вида механизмы, результат использования которых никогда нельзя было предсказать заранее. Теперь этих машин станет больше, а вдобавок... их можно комбинировать друг с другом самыми различными способами.

Разработчики также обещают то, что невооруженным взглядом на **E3** разглядеть удалось не особенно хорошо. Во-первых, усовершенствованную физическую модель, которая будет учитывать силу тяжести, аэродинамику и, разумеется, столкновения тел, без которых в Альбии никуда. Во-вторых, более простой, дружелюбный и интуитивно-понятный интерфейс. Могу лишь отметить, что общаться с норнами стало несколько проще. Также в игре появится больше растений, животных, болезней, лекарственных препаратов, атмосферных явлений и, разумеется, типов поведений.

Разработчики говорят, что норны перестанут быть откровенно тупыми, обещается моделирование... гм, основных инстинктов, среди которых самое важное место занимает, пожалуй, инстинкт самосохранения (а вы о чем подумали?). Вспомните, как доставало в десятый раз вытаскивать из лужи норна, склонного, судя по всему, к неосознанному суициду. Теперь, один раз свалившись в воду, норн будет избегать всего, что с ней связано, а при повторении несчастного случая вообще может стать психически нездоровой личностью. То же касается взаимоотношений норнов, эттинов и гренделов. Они станут более естественными, если хотите — реалистичными.

Что касается графики, то тут никаких революционных обещаний. Достаточно того, что она уже есть, и при этом игра выглядит весьма красиво. Конечно, было бы здорово, если бы разработчики научили бы норнов говорить, но... этого не будет.

В настоящий момент **Creatures 3** мало походит на сенсацию. Это — классная, очень необычная игра, но не более того. Сенсацией слышится необычайный успех предыдущих частей серии, о которых представители **Mindscape** не уставали повторять на **E3**. Можно с известной долей уверенности утверждать, что такой же успех ждет и **Creatures 3**.

CU-E3

Вячеслав **НАЗАРОВ** *(masters@gameland.ru)* :ЭКСПЕРТ

No One Lives Forever

Платформа: PC **Жанр: 3D-action**
Издатель: Monolith Productions
Разработчик: Monolith Productions
Локализация: **1C/Snowball**
Онлайн: http://www.lith.com
Дата выхода: осень 2000

Знаменитая своими играми **Shogo** и **Blood 2**, созданными на весьма удачном движке **Lithtech**, в этом году **Monolith Productions** представила на **E3** свой новый проект **No One Lives Forever**, который уже будет базироваться на **Lithtech 2.** Однако работы над новым движком еще не закончены, и, как предупредил президент **Monolith Productions** Джейсон Холл, демо-версия, представленная на выставке, является всего лишь технической демонстрацией возможностей **Lithtech** второго поколения. Но и то, что было показано, заставляет оценивать шансы на успех **NOLF** как весьма высокие. Но обо всем по порядку...

Разрешите представиться: Черч. Адам Черч.

По словам представителя **Monolith Productions** Пола Баттерфилда, **NOLF** будет представлять собой «замечательное сочетание всех лучших моментов **Thief: The Dark Project** и **Half-Life**». Но, в отличие от этих игр, готовящийся хит не станет переносить игроков ни в далекое прошлое, ни в отдаленное будущее, хотя без машины времени не обошлось и здесь. Действия **NOLF** разворачиваются в 60-е годы нашего века, во времена отважных шпионов, роковых красавиц и суперзлодеев, мечтающих погубить все человечество. К сожалению, разработчики решили не поручать любителям компьютерных игр роль врагов всея Земли, но на воплощение в облике благородного работника английской разведки Ее королевского Величества **MI-0** можно рассчитывать вне всяких сомнений. И в качестве супершпиона Адама Черча игрокам придется бороться за мир во всем мире. Первым шагом к достижению этой цели является организация побега выдающегося восточногерманского биофизика Отто Дентца из родной ГДР. Однако великолепный план рухнул, когда группа международных террористов, известная под названием **HARM**, похитила профессора прямо во время перелета в Англию. Именно возвращение великого ученого на его новую Родину и станет главной целью игроков в **NOLF**.

Все в игре создает атмосферу 60-х годов, времен, когда на экранах появился красавец-мужчина Бонд. Джеймс Бонд. И Адам Черч позаимствовал у своего коллеги немалую часть образа: такие же великолепные манеры, безукоризненный внешний вид. Но на общий антураж игры повлиял и другой не менее известный персонаж — Остин Пауэрс, что позволило создать чрезвычайно симпатичную ретро-атмосферу. Ну, а музыка из демо-версии **NOLF**, которая постоянно звучала на стенде игры, окончательно переносила посетителей в великую эпоху войны шпионов.

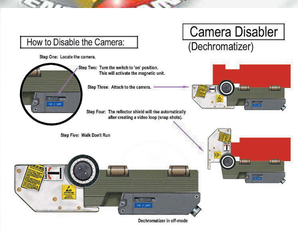
Lithtech умер. Да здравствует Lithtech 2!

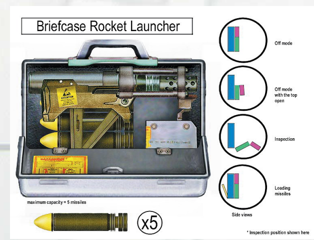
Первым, что увидели посетители стенда **NOLF** на **E3** в демо-версии игры, стала панорама волшебного по своей красоте острова. Этот момент должен был показать одно из основных преимуществ нового движка — великолепные открытые пространства. Скоро камера начала приближаться к маленькой точке, которая оказалась мужчиной в полном рассвете сил, топающим по зеленой травке. Джейсон Холл переключился на вид от первого лица и публика ахнула: остров был огромным. Взгляд простирался на много миль и никакой «туман» не мешал наслаждаться пейзажем. По небу плыли облака, отбрасывая тени на высоко детализированные текстуры земли. Вода в стремительных ручьях отражала склонившиеся над ней деревья, которые были, по словам одного из наших коллег, «самыми красивыми растениями из всех виденных мной в **3D**-играх». Кроме того посетители смогли убедиться в том, что перемена погодных условий, смена дня и ночи влияют не только на угол падения и размер теней, но и на всю систему освещения сцен. ...Внезапно Солнце оказалось закрытым тяжелыми тучами, моментально потемнело. Начался ливень. Лишь одинокие лучики звезды пробивались сквозь редкие разрывы в облаках, напоминая о том, что дождь не может

ЭКСПЕРТ: Вячеслав **НАЗАРОВ** *(master@gameland.ru)*

идти вечно... Над стендом повисла немая сцена.

После этого Холл показал смену открытых и закрытых пространств, которая происходила совершенно без каких-либо торможений. Само внутреннее убранство порадовало световыми эффектами и великолепным оформлением объектов. Вообще, все на уровнях **NOLF** создано при непосредственном участии сверхдетализированных текстур. А это, что и было продемонстрировано в демо-версии игры, позволяет добиться поразительных результатов: например, поле, заросшее одуванчиками, выглядит в точности как одуванчиковое поле, а вовсе не как набор желтых и зеленых пятен. Большое впечатление на всех произвели модели персонажей, для которых при помощи вышеописанной технологии возможно создавать любые туалеты. Вы можете встретить в игре убийц и шпионов, одетых в замшевые пиджаки, кожаные плащи, шерстяные носки и войлочные валенки — все материалы, лежащие в основе этих сценических костюмов, выглядят абсолютно реальными.

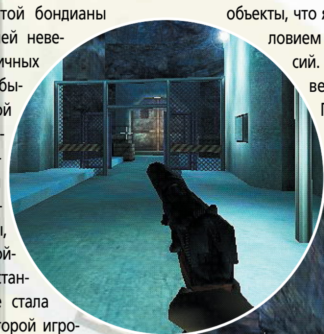




Но, разумеется, персонажи **NOLF** не являются всего лишь красивыми манекенами. Все они замечательно анимированы, и за это вновь стоит благодарить **Lithtech 2.** Для создания реалистичных движений всех героев и антигероев в игре используется система «скелетной анимации», в которой кости каждой модели имеют свой определенный вес. Это ведет к тому, что изменение положение хотя бы одного сустава вызывает смену положения всей модели. Применение данной технологии позволяет персонажам очень реалистично реагировать на любые внешние раздражители, будь то хотя бы стрельба из пулемета, когда несколько пуль, вонзившихся в спину убегающего террориста, заставляют его тело изогнуться от боли и рухнуть лицом в лужу...

Стреляющие тапочки и каски-невидимки

Любой фильм из знаменитой бондианы неизменно поражал зрителей невероятным количеством различных приспособлений. Среди них были приборы как оружейной направленности вроде стреляющих запонок, так и общешпионской — открывалки для бутылок, замаскированные под контактные линзы, или подслушивающие устройства в виде тараканов с дистанционным управлением. Не стала исключением и **NOLF**, в которой игрокам не встретятся стандартные для жанра **3D-action** дробовики, ручные пулеметы, ракетницы и подобные им приспособления. Все будет гораздо интереснее. Пистолет с глушителем поможет незаметно отключить часового, а если захочется проникнуть во вражескую цитадель громко и с песнями, то пригодится ракетница в виде небольшого чемоданчика. Всего же игроку предоставится на выбор более 20 видов оружия и полезных приспособлений, подобных приборчикам для взлома секретных замков и отключения сигнализаций. К сожалению, Адаму Черчу окажется не под силу таскать с собой весь арсенал, поэтому перед каждой миссией (которых в игре окажется 33) придется тщательно выбирать лишь самые необходимые вещи. Происходить это будет примерно так же, как в игре **Thief: The Dark Project**.



Чего крадешься? — Зверя видишь, нет?

Еще одной чрезвычайно занятной особенностью **NOLF**, позаимствованной у того же **Thief** и продемонстрированной на **E3**, оказалась важность бесшумного проникновения на различные объекты, что является необходимым условием выполнения многих миссий. **AI** персонажей наделил их весьма тонким слухом. Поэтому, чтобы незаметно прошмыгнуть мимо какого-нибудь часового, игроки должны учитывать то, что бег, прыжки, ползание издают шум разной громкости, который также зависит от того, по какой поверхности они передвигаются. Нелегко быть шпионом, одним словом...

Стенд игры привлек большое внимание посетителей выставки, многие из которых покидали его в состоянии легкого транса от увиденных красот и чудес. И хотя работа над **Lithtech 2** еще не доведена до логического завершения, **Monolith Productions** на **E3** безусловно смогла убедить всех в том, что данный движок обладает очень большим потенциалом, который выльется еще не в одну чудесную игру. **No One Lives Forever** будет первой.

CU-E3

ЭКСПЕРТ: Борис **РОМАНОВ** *(borisr@gameland.ru)*

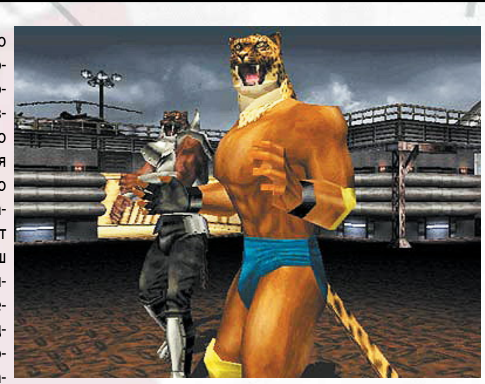
Tekken Tag Tournament

Платформа: PlayStation(?) **Жанр: fighting**
Издатель: Namco
Разработчик: Namco
Онлайн: www.namco.com
Дата выхода: конец 1999

Существуют такие игры, после анонса которых не знаешь — то ли плакать, то ли смеяться. **Tekken Tag Tournament** одна из них. С одной стороны, любая игра со словом **Tekken** в названии должна, по идее, моментально попадать в рубрику «Хит», а с другой стороны, любая игра, которая по своей сути является ни чем иным, как попыткой нажиться любой ценой на фанатстве игроков, моментально вызывает реакцию отторжения, с которой очень и очень трудно бороться. Так что, скажем сразу и не таясь, пока мы ни поиграем в этот продукт сами и не сможем оценить его реальные качества, отношение к нему у нас будет точно такое же, как, скажем, к очередному **Street Fighter'y** или недавно объявленному **Mortal Kombat Gold**.

Но начнем с хорошего. Во-первых, в основе **Tekken Tag Tournament** лежит одна из самых ярких и популярных драк нашего времени — легендарный **Tekken**. Из него в эту игру перекочевала потрясающая, по крайней мере для **PlayStation**, графика и практически все ее герои. К ним мастерами из **Namco** были добавлены некоторые, полностью переработанные под новый движок герои из второй части этой эпопеи (**Baek, Jun, Michelle, Armor King** и **Ganryu**), а также несколько новых секретных персонажей, о которых у нас пока нет никакой информации. Однако уже сегодня стало известно, что общее количество бойцов в **Tekken Tag Tournament** достигнет 32 штук.

Но совсем не это делает **TTT** такой привлекательной и, одновременно с этим, такой неоднозначной игрой. Больше всего радости и опасений как у нас, так и у большинства игровых журналистов во всем мире вызывает положенная в ее основу боевая система, скопированная **Namco** с серии игр от **Capcom** с приставкой **Versus**. Впервые использованная в таких малоизвестных в России хитах, как **X-Men versus Street Fighter** и **Marvel versus Capcom**, эта система позволяла игроку выбрать перед боем команду из двух персонажей и менять их во время сражения в любой подходящий момент. Эта система принесла вышеназванным играм недюжинную популярность (пусть и только среди фанатов **Street Fighter'a**), одновременно показав, что даже такая отполированная до блеска игра, как **SF**, при использовании этой системы может моментально лишиться своего главного достоинства — безупречного баланса сил и скатиться до уровня обычной стучалки (хорошей, но все-таки стучалки). А теперь давайте представим себе, что может случиться при включении в наш любимый, но не вполне сбалансированный **Tekken** такой привлекательной на словах опции. Представили? Теоретически должен получиться полный беспредел, разобраться в котором будет под силу лишь самой **Namco**, да и толпе ее фанатов. А может получиться и что-нибудь действительно стоящее, особенно если Namco, вместо того чтобы продолжить разработку настоящего продолжения **Tekken**, сосредоточит все свои усилия на доведении до ума **TTT**. Но верится в это, к сожалению, с трудом, так как даже Namco с самого начала успела заявить, что **Tekken Tag Tournament** является неким промежуточным проектом, к разработке которого компания приступила лишь ради эксперимента. В то же время любой цинично настроенный игрок может легко обвинить **Namco** в том, что она со своим **TTT** просто решила заработать побольше денег, не прилагая для этого особых усилий.



Для тех же из вас, кто успел подзабыть, я напомню, что для того чтобы игроки могли менять своего бойца во время боя, **Namco** ввела в **Tekken** пятую кнопку. Нажав на нее, вы сможете наблюдать прикольную картину того, как ваш герой быстро-быстро убегает с экрана, либо, что еще смешнее, магическим образом исчезает в воздухе, и все это для того, чтобы просто освободить место своему напарнику.

Ну так что, хотите еще играть в эту игру? Я вот все еще да. Это же **Tekken**, а не какая-то там чушь вроде **X-Men versus Street Fighter**. Поступит это чудо природы в залы игровых автоматов уже в июне. И вот тогда мы решим, стоит ли ждать перевода этой игры на **PlayStation** или все-таки нет.

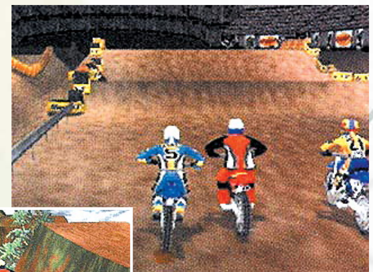
CU-E3

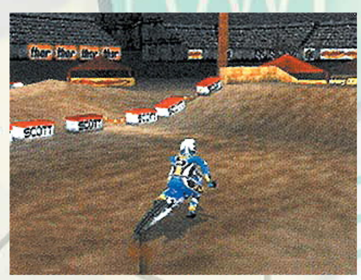
Борис **РОМАНОВ** *(borisr@gameland.ru)* :ЭКСПЕРТ

Excitebike 64

Платформа: Nintendo 64 **Жанр: гонка**
Издатель: Nintendo
Разработчик: Left Field
Онлайн: www.nintendo.com
Дата выхода: декабрь 1999

Как вы можете понять из названия, **Excitebike 64**, впервые представленный публике на **E3**, является продолжением некогда популярной гонки **Excitebike**, увидевший свет в восьмидесятые годы на приставке **Nintendo** и проданной в те далекие годы тиражом более одного миллиона экземпляров. Однако ни я сам, ни мои коллеги по редакции в эту игру почему-то никогда не играли, поэтому рассказов о том, как будет классно поиграть в продолжение этой, по всей видимости, классической игры сегодня не будет. Вместо этого нам придется рассматривать **Excitebike 64** с чистого листа, что, согласитесь, должно помочь нам избежать предвзятого к нему отношения. А оно, несомненно, может очень легко возникнуть. С одной стороны, судя по реакции фанатов и знатоков творчества **Nintendo**, оригинал этой игры, разработанный в свое время под руководством самого **Miyamoto**, оставил после себя слишком много хороших воспоминаний, чтобы о нем можно было бы легко забыть. Но, с другой стороны, разработкой его долгожданного продолжения занимается совсем не **Miyamoto** или кто-нибудь из его японских коллег, а некая американская команда **Left Field**, которая успела пока засветиться всего лишь одной игрой — симулятором баскетбола **Kobe Bryant in NBA Courtside**. Симулятор этот был, безусловно, хорош, однако по одной игре никогда нельзя судить о возможностях и потенциале той или иной команды разработчиков. Но не об этом сейчас идет речь.





Как стало известно из посвященного **Excitebike 64** пресс-релиза, эта игра будет явно тяготеть к таким известным **Nintendo'вским** хитам, как **Waverace 64** или **1080 Degree Snowboarding**. Иными словами, разработчики из **Left Field** готовят нам к Рождеству еще одну трюковую гонку, продолжающую традиции игр от своей материнской компании. Но не стоит думать, что **Excitebike 64** это всего лишь **Waverace 64** на мотоцикле. Все дело в том, что в ней вместе с обычными для игры этого типа опциями (12 трасс, несколько типов мотоциклов, режим игры для двоих, множество различных трюков) будет представлен и некий редактор трасс, благодаря которому и прославился оригинальный **Excitebike**. И хотя про последнее ничего толком еще неизвестно, про трассы, про трюки и про графику мы можем с успехом поговорить уже сегодня.

Начнем с первого. В отличие от большинства гоночных игр новое творение **Nintendo** в этом жанре сможет похвастаться довольно внушительным набором из 12 трасс, поделенных поровну между двумя классами. Первый класс будет представлять собой гонку по пересеченной местности, а второй — по арене стадионов. Судя по всему, трассы в первом классе будут представлять собой аналоги трасс в **1080 Degree Snowboarding**, только с еще большими возможностями для прыжков и трюков. Второй же класс вообще не будет состоять из заранее подготовленных трасс. В нем вам будет предоставлен для соревнований с соперниками заполненный искусственными препятствиями стадион, внутри которого вы получите полную свободу передвижения. Как мы поняли из пресс-релиза, именно на этих стадионах вы и сможете вдоволь оттянуться, полностью раскрыв свои скрытые таланты трюкового гонщика. Кстати о трюках. Всего их в игре будет более 30 штук, и каждый из них будет по-своему уникальным. Кроме этого, при удачном его исполнении камера будет показывать вас не как обычно, со спины, а с любой наилучшей по ее мнению точки зрения. Таким образом **Left Field** пытаются добиться от своего творения еще большей зрелищности.

Ну и несколько слов про графику. Она более чем достойна и, кроме всего прочего, явно улучшается при использовании в этой игре расширения оперативной памяти.

Вот такая интересная будет игрунька у **Nintendo**. Надеюсь, что она сможет оправдать возложенные на нее надежды игроков.

CU-E3

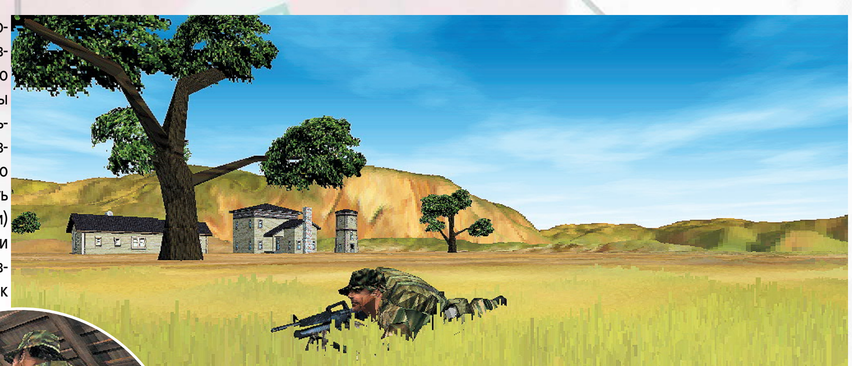
Владимир **МИХАЙЛОВ** *(vagabond@netcity.ru)* :ЭКСПЕРТ

Delta Force 2

Платформа: PC **Жанр: Action/Strategy**
Издатель: NovaLogic
Разработчик: NovaLogic
Онлайн: http://www.novalogic.com
Дата выхода: III квартал 1999

Продолжение нашумевшего симулятора спецназа от **NovaLogic** должно появиться на прилавках уже осенью. Как и прежде, нам предстоит участвовать в военных операциях по всему миру, отстреливая зарвавшихся моджахедов или наркодельцов.

При создании второй части используется новый фирменный движок **Voxel Space 3D**. Основными отличительными особенностями этой технологии является детализированная графика, а также поддержка 32 цветов. В принципе, этим могут похвастаться многие разработки, но у **VS 3D** имеется очень крупный козырь в рукаве. Это — возможность полноценного использования ландшафта. В такой игре, как **Delta Force 2**, это придется очень кстати! Можно, используя камуфляж, затаиться в высокой, к примеру, траве. Последнее мы видели собственными глазами. Это происходило все там же, на **E3**. Солдаты вышли из небольшого пролеска и двигались через поле, на другой стороне которого отлично виднелись люди противника, сердитого японца, сидевшего за другим компьютером. Когда мы сблизились на расстояние прицельного выстрела, то враги вдруг исчезли один за другим. Было отчетливо (вот где пригодилась возможность движка четко отображать детали) видно, что они припали к земле и растворялись в траве. Воспользовавшись замешательством, противник открыл прицельный огонь на поражение, перебив всех наших людей. Что ж, по крайней мере, к моменту релиза у нас в руках будет хотя бы один метод обхитрить соперника, не знающего (и, скорей всего, не догадывающегося о таких интересных возможностях). В одиночных миссиях такая тактика тоже может оказаться выигрышной, особенно учитывая то, что значительное число заданий во второй части будет построено именно на таком бесшумном и незаметном подходе к истреблению неприятеля.



Помимо ландшафта на игровой процесс будут влиять погодные условия: дождь, снег, ветер (только бы именно это условие не переусложнило бы игру, потому что не многие игроки обладают навыками стрельбы при сильном ветре) и, разумеется, туман.

Естественно, будет расширен арсенал доступного оружия и предметов. Причем некоторые из новинок настолько интересны и просты в применении, что могут стать причиной для создания новых тактических схем.

Разработчики обещают очень занимательную возможность при многопользовательской игре. Она называется **Voice-Over-Net** и представляет собой средство голосового общения по сети. Для этого понадобится микрофон и, само собой, сеть. Если с довольно быстрой локальной все ясно, то с Интернетом (особенно российским) дело, возможно, будет обстоять не самым лучшим образом. На **E3** нам, к сожалению, не удалось опробовать эту систему, но, по заявлениям разработчиков, она может реально помочь игроку и избавить от утомительного набора сообщений в текстовом режиме. Для такой динамичной игры, как **Delta Force**, секунды, затраченные на набор сообщения, могут очень дорого стоить отряду.

В добавление к вышесказанному можно отметить, что игровой сервер **NovaWorld** будет полностью поддерживать игру, а также предложит новые варианты сетевых сражений, которых в первой части не было.

Суммируя все вышеописанное, а, главное, увиденное на **E3**, можно сказать, что **Delta Force 2** сможет оказаться для нас очень неплохим развлечением в пасмурные осенние деньки. Но есть несколько вопросов, пока оставшихся без ответов. К примеру, какая машина будет необходима для полноценного использования всех достоинств движка, а также какой понадобится коннект, чтобы в полной мере ощутить отдачу от технологии **Voice-Over-Net**?

CU-E3

ЭКСПЕРТ: Борис **РОМАНОВ** *(borisr@gameland.ru)*

Wipeout 3

Платформа: PlayStation	**Жанр: гонка**
Издатель: Psygnosis	
Разработчик: Psygnosis	
Онлайн: www.psygnosis.com	
Дата выхода: ноябрь 1999	

А вы знаете, почему когда-то вызывающий лишь усмешку английский **Psygnosis** в свое время в одночасье превратился в одну из самых уважаемых компаний, чтобы потом опять превратиться в хороший повод для смеха? Не знаете? А я вам скажу. Всему тому, что происходило в последние 5 лет с **Psygnosis**, виной был

Wipeout, который и превознес их до небес. Но от такого успеха у бывшего руководства компании случилась звездная болезнь, и они подумали, что теперь мы будем покупать любые игры под их торговой маркой. Ан нет. Без **Wipeout'а** продажи у **Psygnosis** «вдруг» резко сошли на нет, и после проведенных в компании сокращений ее новое руководство наконец-то решило исправить свою ошибку.

И вот перед нами **Wipeout 3** — игра, с выходом которой **Psygnosis** надеется смыть свой позор и вновь встать в один ряд с самыми модными издательствами мира. И, судя по реакции на эту игру посетителей **E3**, у англичан, похоже, в этот раз все получится (тьфу, тьфу, тьфу, чтоб не сглазить).

Как обычно, перед описанием продолжения какой-нибудь игры стоит сказать пару слов о ее прародителях, в данном случае — первых двух **Wipeout'ах**. Ну что про них сказать — клевые это были игры, со стильным, так и не повторенным никем дизайном и потрясающей даже для наших суровых дней графикой. А какая там была музыка! Мало какая игра может и сегодня похвастаться наличием в ней

soundtrack'а, записанного такими модными группами, как **Prodigy** и **Chemical Brothers**. Но теперь все это в прошлом. И музыки уже такой не будет, да и поражающей воображение графики мы в этой игре также не увидим (если только не считать за достижение добавление в данную игру освещения «в реальном времени»). Вместо них **Psygnosis** предлагает нам, в принципе, довольно достойную замену в виде более отшлифованного игрового процесса и более современного дизайна.

Начнем с первого. Вместо того чтобы растрачивать свои драгоценные силы на дизайн кучи недоделанных трасс, **Psygnosis** решил сконцентрироваться на создании «всего лишь» восьми участков, на которых, по всей видимости, дизайнеры **Wipeout 3** оттянутся по полной программе. С другой стороны, в этот проект его разработчики решили добавить несколько новых команд. Таким образом к уже имевшимся ранее **AG-Systems International, Feisar, Qirex** и **Auricom** присоединятся не менее стильные **Icaras, Assegai Developments** и **GoTeki 45.** Как и следовало ожидать, дизайн их средств передвижения будет снова поражать своей крутизной и настраивать игрока на необходимый «футуристический» лад.

Кроме всего вышеперечисленного, впервые на **PlayStation** в игре под именем **Wipeout** мы сможем насладиться аналоговым управлением, а также режимом игры для двух человек на одном экране. Как ни странно, но все эти прелести впервые стали доступны владельцам **Saturn'а** и **Nintendo 64,** а не родной для **Psygnosis PlayStation**, но это уже мелочи. Однако ни тем, ни другим в предыдущих версиях **Wipeout** не был доступен абсолютно новый режим **Death Match**, объяснять принципы которого, надеюсь, не надо. Что же касается непосредственно самих основ игрового процесса, заложенных в **Wipeout 3,** то они со времен предыдущей серии не были изменены **Psygnosis** ни на йоту. Как и прежде, данная игра будет представлять собой сплав двух классических **Nintendo'вских** игр: **F-Zero** и **Mario Kart**, мастерски завернутых в модную упаковку. Единственное, чем будет реально отличаться данная игра от своей предшественницы, так это еще большей скоростью. И вообще, большинство посетителей **E3** нашли эту игру еще более смещенной в сторону настоящей леталки по трассам, нежели обычной кольцевой гонки на футуристических утюгах. А это, согласитесь, очень хорошо. В общем, все у этой игры пока складывается вполне удачно. И ее графикой все уже успели восхититься (не замечая некую убогость заднего плана, обычно состоящего из нескольких четырехполигонных зданий), и качеством дизайна (который, как ни странно, недалеко ушел от **Wipeout XL**). Так что осталось лишь понадеяться, что разработчики этой игры ничего не напутают и предоставят нам к Рождеству достойное продолжение легендарной **PlayStation'овской** серии игр.

CU-E3

ПЛАТФОРМА:	PlayStation
ЖАНР:	action
ИЗДАТЕЛЬ:	Namco
РАЗРАБОТЧИК:	Namco
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОНЛАЙН:	www.namco.com
АЛЬТЕРНАТИВА:	Ace Combat, WingCommander

Ace Combat 3 Electrosphere

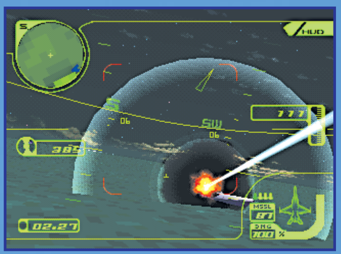
Борис РОМАНОВ
borisr@gameland.ru

Новый шедевр Namco легко и непринужденно смещает с трона лучшего «почтисимулятора» своего предшественника.

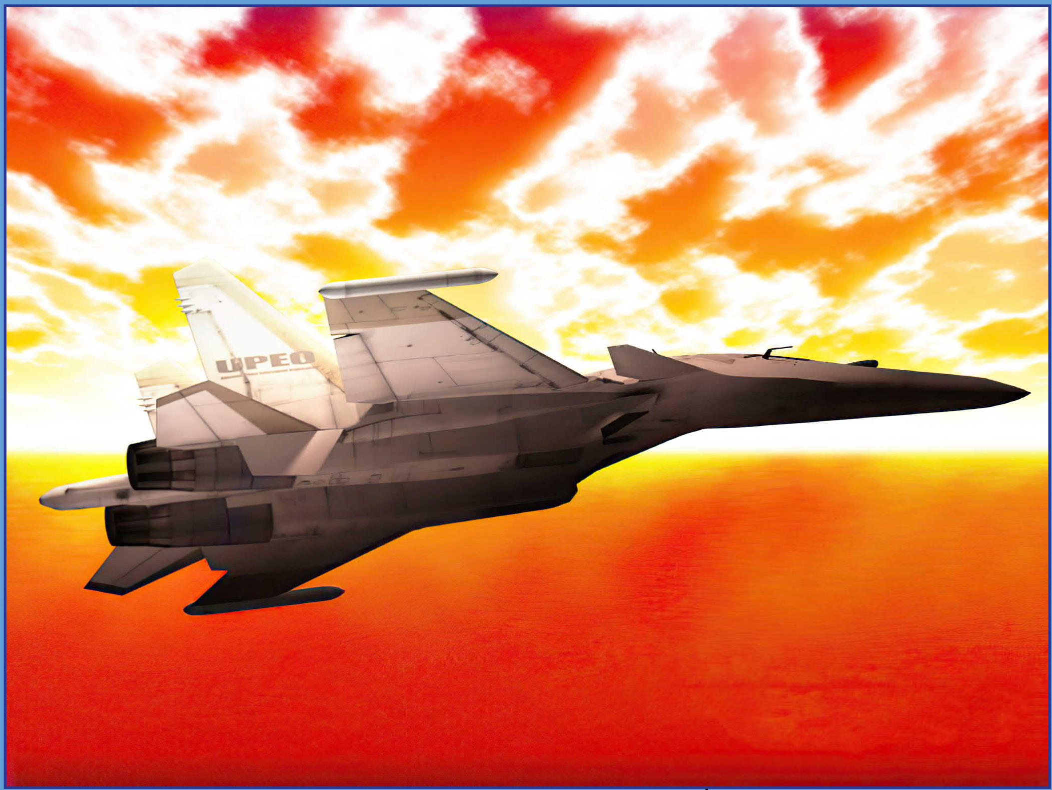
Серия Namco'вских игр под маркой **Ace Combat** всегда стояла в одном ряду с такими ее играми, как, скажем, Ridge Racer. И поэтому тот факт, что **Ace Combat 3 Electrosphere** смог привлечь к себе наше внимание, надеюсь, никого не удивил. Интересно другое. За несколько последних лет мы уже успели настолько привыкнуть к тому, как Namco разрабатывает свои игры, что никаких иллюзий по поводу ее творений мы уже давным-давно не испытываем. Иными словами, мы всегда прекрасно знаем, во что выливаются все ее самые известные проекты, почти всегда обладающие безупречным стилем и всего лишь достойным содержанием. Другое дело, что от абсолютного большинства разработчиков игр для PlayStation, включая даже Square, и такого не дождешься.

Ace Combat 3 Electrosphere не стал исключением из этого правила и снова продемонстрировал нам все то, на что способна Namco, а точнее ее художники и программисты. И если вам по вкусу такой подход к созданию игр, когда во главу угла ставится их вид, а совсем не содержание, то без всякого сомнения вам понравится Electrosphere, причем ничуть не меньше, чем тот же Ridge Racer Type 4 или даже третий Tekken. Да и все остальные игроки, воспитанные на более традиционных ценностях, безусловно оценят проведенную Namco работу по превращению стандартного, порой навевающего скуку летного симулятора в модную и увлекательную игру для широких масс.

Но кто уже был знаком с предыдущими частями этой популярной серии, начавшей свою жизнь в качестве ответвления от известной Namco'ской игры для игровых автоматов **Air Combat**, уже давно прекрасно знает, что **Ace Combat** никогда не был летным симулятором в классическом его понимании, точно так же, как



Ridge Racer никогда не был настоящей гонкой. По своей сути эти игры представляли собой классические примеры аркадных игр, которые дают любому игроку лишь ощущение того, что они либо летают на самолете, либо едут на машине. Ощущения эти, естественно, были обманчивы, однако хуже от этого никому еще не стало. В свою очередь **Electrosphere**, точно так же, как и RR Type 4, была построена именно на таком понятном каждому, если так можно выразиться, фундаменте. Все в ней просто и доступно, хотя в то же время и способно вызвать некоторые трудности у большинства игроков, которые в противном случае заклеймили бы Namco позором, обвинив ее в недостаточной сложности и быстрой проходимости ее драгоценных игр. Непосредственно игровой процесс, на который приходится где-то половина всей игры, состоит из последовательного выполнения миссий, в которых вам придется сесть как бы за штурвал как бы реального самолета и, честно говоря, тупо гоняться за истребителями или уничтожать наземные цели. И если бы в **Electrosphere** больше ничего не было, то грош была бы ей цена. Но в том-то и дело, что Namco знаменита совсем не благодаря тому, что она делает, а благодаря тому, как она это делает. Так вот, в **Ace Combat 3** вы, во-первых, сможете найти один из самых мощных движков для PlayStation, позволивший художникам из Namco создать на экране картинку просто потрясающего качества, с отличными полигонными моделями, далеким-далеким горизонтом и неприлично хорошо работающим освещением лишь. И только изредка эту картинку подпорчивают уже невыносимые в конце 90-х годов пиксели. Но что самое ужасное, это мерзкие дефекты графики, после которых

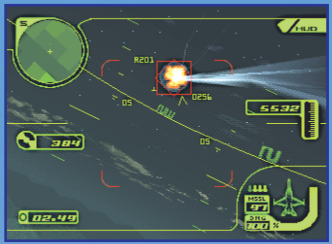


хочется лишь молиться о скором выходе PlayStation 2, они порой мешают выполнять некоторые миссии, так как из-за них становится почти ничего не видно. Это, безусловно, небольшое преувеличение, однако без него пиксели меньше бы не стали. Но кроме графики **Ace Combat 3** есть еще чем гордиться. И вы знаете, чем? Тем фактом, что она не представляет собой давно уже потерявший актуальность набор несвязанных между собой миссий. **Ace Combat 3** — это RPG, с кучей героев и в меру развитым сюжетом. Сюжетом, замечу, не линейным и рассказанным нам в манере, характерной только для Namco (вспомните, как это было мастерски сделано в R4, и вы легко поймете, о чем я здесь веду речь). Надеюсь, что когда эту игру локализуют для европейских рынков, то и вы по достоинству оцените это долгожданное нововведение в застоявшийся игровой процесс привычной нам леталки-стрелялки.

Не меньшей похвалы заслуживает и достигнутая в этой игре разработчиками простота и точность управления, которая особенно блещет при использовании аналогового dualshock'а. Кстати говоря, в этой игре был грамотно задействован даже левый штурвал этого джойстика, позволяющий осматриваться по сторонам во время полета, не меняя при этом курса. Ура!

Как и следовало было ожидать от Namco, ее новое творение отличается от большинства игр ее конкурентов просто замечательным soundtrack'ом, которого явно не хватало предыдущим частям **Ace Combat**. Как и все остальное в этой игре, оно очень сильно напоминает музыкальное сопровождение Ridge Racer Type 4, в котором мы также могли послушать профессионально подобранные композиции в различных модных танцевальных стилях.

Что еще можно сказать хорошего про эту игру? Наверное, больше ничего. Как вы поняли, **Ace Combat 3 Electrosphere**, если ее принимать такой, какая она есть, заслуживает самой высокой оценки. Это действительно высококачественный продукт, рассчитанный на самый массовый рынок и справляющийся с возложенной на него задачей на все 10 баллов. Ничего гениального в нем, безусловно, нет, хотя ничего такого мы уже давно не ждем от Namco. Так что если вы хотите хорошо провести



время полетав-постреляв, то, пожалуйста, не пропустите эту игру. В противном случае купите себе PC и наслаждайтесь там настоящими авиасимуляторами, если это вам так нужно.

СИ

ДОСТОИНСТВА

Как всегда это бывает у Namco, Ace Combat 3 отличается ото всех остальных леталок сумасшедшим дизайном и приличной графикой. Добавление же в эту игру истории превращает ее чуть ли не в приставочный ответ на Wing Commander.

НЕДОСТАТКИ

Пикселизованная графика отнимает значительную часть удовольствия от этой игры и даже отрицательно сказывается на ее игровом процессе.

РЕЗЮМЕ

Одна из самых интересных игр этого лета на PlayStation, отличающаяся безупречной формой и достойным содержанием.

8.0

1.5	VIDEO
1	SOUND
2	INTERFACE
1	GAMEPLAY
1.5	ORIGINALITY
1	ADDITIONS

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	Симулятор меха
ИЗДАТЕЛЬ:	Microsoft/Hasbro
РАЗРАБОТЧИК:	Zipper Interactive/Microprose
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:	P-166, 16 MB RAM, рекомендуется P-200\32мб\графический ускоритель
ОНЛАЙН:	www.mechwarrior3.com
АЛЬТЕРНАТИВА:	EarthsiegeIII, Heavy Gear II

MechWarrior 3

Александр ЧЕРНЫХ
holod@gameland.ru

С огромной радостью сообщаем: новый Mech не только не хуже старых. ОН ЛУЧШЕ!!!

Может ли человек прожить неделю без еды? А без воды? Без мамы, папы, Интернета, любимой жены, друзей, пива и телевизора? В любом случае: если вы вдруг узнали, что кого-то из ваших приятелей постигла такая участь — не пугайтесь. Он просто поставил **Mechwarrior III**...

Игра, которая создавалась в течение более чем двух лет несколькими фирмами, наконец, предстала перед лицом широкой общественности. Дабы не говорить об этом позже, упомяну сразу: финальным издателем игры стала компания Microsoft! Вас это не пугает? Меня этот факт напугал только когда я заставку первый раз смотрел (классный мультик... и на тебе, логотип ЭТОЙ фирмы... во весь экран... ухх...), а после я о нем и не вспоминал.

ДОСТОИНСТВА

Абсолютно потрясающая игрушка со всех сторон, проект, в который вложено неимоверное количество сил, труда и нервов.

НЕДОСТАТКИ

Возможно, игра взяла от своих предшественников не все самое лучшее (хотя девелоперы очень старались).

РЕЗЮМЕ

Абсолютный маст-бай для всех и каждого.

9.0

2	VIDEO
1	SOUND
1	INTERFACE
2	GAMEPLAY
2	ORIGINALITY
1	ADDITIONS

Ясное дело, до появления полной версии была демка. Она радовала глаз первые две недели, а потом от нее стало тошнить. Уж очень мало было тех трех доступных мехов и коротенького списка оружия и оборудования. Хотелось чего-то нового, большего, полного. Но ждать пришлось долго, очень-очень долго, как это обычно и бывает, когда ждешь чего-то хорошего.

Надо сказать, если кто-то ждал, что **MWIII** будет продолжением MW2: Mercenaries, то он ошибся очень сильно. Разные издатели, разные разработчики, разные... Короче, все у них разное. У этих двух игр нет вообще ничего общего в плане девелопинга. У них есть связанная сюжетная линия. В MW2: Mercenaries (напомню) вы были наемником, который участвовал в попытке остановить продвижение кланов к Терре. В **MWIII** вы — часть операции по уничтожению клана Дымчатого Ягуара. И, вообще, по концепции игры **Mechwarrior III** очень сильно напоминает Mechcommander. Например, как и в Мехкоме, в **MWIII** существует Refit Truck — и не один, а целых три штуки (вместе они называются Mobil Field Base — мобильная полевая база). MFB может нести до 900 тонн оборудования и вооружения + несколько мехов. Потеря MFB (всей или только ее части) равносильна поражению в кампании (хотя игра на этом не заканчивается — играй дальше, если сможешь), поэтому миссии, в которых случается такой казус, подлежат немедленному переигрыванию.

Всего в игре четыре кампании по четыре-шесть миссий в каждой. Боевые задачи радуют разнообразием. Когда играешь, часто думаешь: и как у девелоперов фантазии на такое хватило? Нет, надуманностью в миссиях и не пахнет. Просто классно придумано, динамично и без роляя в кустах. Играется любая миссия на одном дыхании. Причем, даже когда чувствуешь: все, хана, перспектив пройти миссию в этот раз нет — все равно силенок не хватает перезагрузить сейв и сначала начать: играешь, пока тебя ни грохнут.

На самом деле в игре всего пара ДЕЙСТВИТЕЛЬНО сложных миссий. Одна — на время: надо уничтожить поезд за очень короткий период времени, пока он стоит на станции (да! До станции еще дойти или добежать надо!), вторая — одна из последних, на взятие центрального бастиона клана (там ДЕЙСТВИТЕЛЬНО много сильных противников). Так или иначе, ключ к этим миссиям находится во всенародно любимом MECHLAB'е.

Слабопамятствующим напомню: ML — это утилита, которая позволяет кастомизировать мехов, чтобы использовать в игре собственные конфигурации вооружения и оборудования, а не использовать стандартные конфиги от FASA. Интерфейс в новом мехлабе вполне себе дружественный, хотя, между нами говоря, по удобству несколько уступает интерфейсу ML из Mechwarrior II: 31th century combat. С другой стороны, по удобству исполнения проектов кастомизации **MWIII** оставляет далеко позади MWII: Mercenaries и, как следствие, Титановую Трилогию, на которой целый год отводили душу мехварриоры Всея Руси.

Практически все оружие в **MWIII** соответствует набору из известных серий MWII: могу лишь с прискорбием отметить, что в игре отсутствует баллистическая ракета ARROW IV. Ее часто очень недостает. Зато появились новые виды электронного оборудования: ECM, BAP, Targeting Computer и еще несколько других устройств (да, в мехкоммандере некоторые из этих девайсов были, но то

стратегия, а в симуляторе они только-только дебютируют), а также изменилась концепция работы с известными MASC и AMS. Проведу по наиболее интересным новым, а также модифицированным устройствам краткий референс:

BAP — Beagle Active Probe — служит для радарной идентификации мехов, находящихся в шотдауне в пределах работы радара в активном режиме. Очень полезная вещь, когда компьютер пытается партизанить и сидят в засадах под водой\под мостами\в воронках по два-три меха. Когда такая «тихая» машина идентифицируется, остается только выбрать направление, с которого лучше ее атаковать.

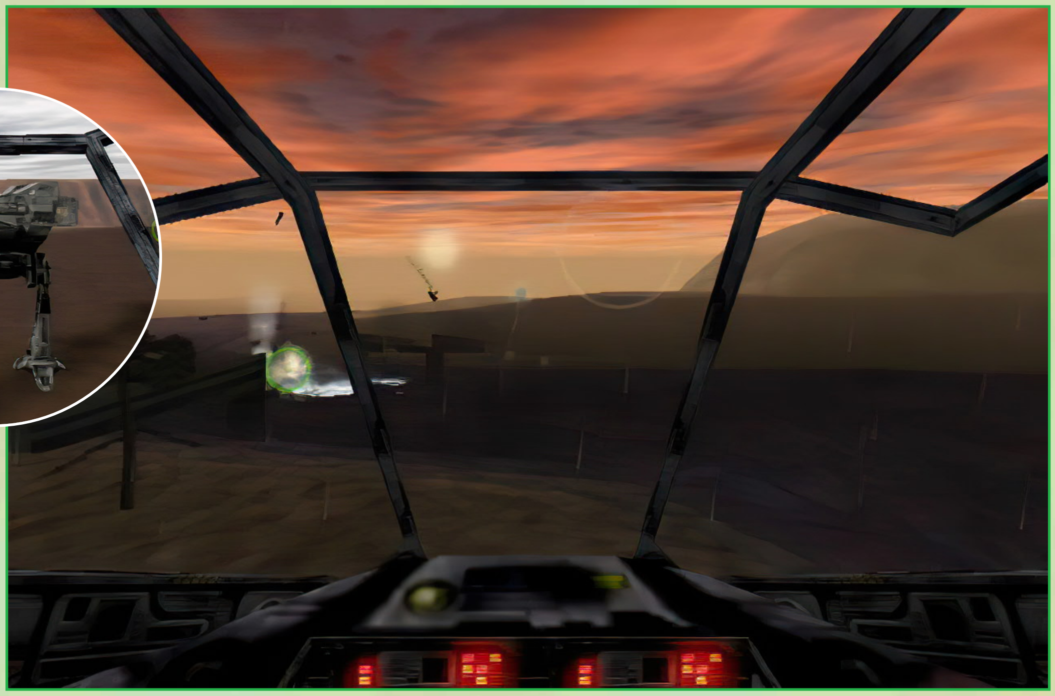
Targeting Computer — вспомогательная система наведения на цель. Фактически — активное устройство для построения торпедного треугольника: на HUD'е индицируется дополнительный прицел, который указывает направление ведения огня с учетом скорости цели. Проще говоря, TC помогает вести огонь на опережение.

ECM — Electronic Counter Measure, постановщик активных помех. Мешает работе вражеских систем наведения в ближнем бою, очень эффективен на быстрых и вертких мехах.

Теперь о новых концепциях работы с AMS и MASC(об этом вообще вкратце): AMS (противоракетная система, фактически стреляет осколочными мелкокалиберными снарядами при приближении вражеских ракет, которые взрываются при контакте с осколками) больше не несет собственного боекомплекта в отдельном модуле, то есть отныне нельзя повесить на машину одну AMCку и четрые-пять пакетов боекомплекта. Можно просто повесить пять AMCок. Новость о MASC вообще, вероятно, огорчит всех фанатов этого устройства: во время использования MASC мех практически не остывает вне зависимости от количества радиаторов! Не знаю, как все, а я MASC больше не использую.

Кроме того, хочется отметить новую концепцию работы с кастомайзом двигателя. Их теперь огромное множество модификаций, с разницей в массе всего в полтонны. Соответственно и разница в скорости у них невысока: в два-три километра. Такая политика кастомайза позволяет идеально подбирать двигатель под конкретную конфигурацию меха.

Еще раз замолвлю слово о радиаторах. Раньше в MWII ситуация складывалась так: чем их больше, тем меньше нагрев от использования энергетического (и не только) вооружения. Теперь же в **MWIII** все, наконец-то, пришло в русло здраво-



го смысла: выделяемое конкретным типом вооружения тепло константно, но скорость охлаждения прямо пропорциональна количеству радиаторов: много их — машина остывает быстро, мало — медленно.

Теперь же, в конце разговора о мехлабе, список боевых машин. Как обычно, представлены сфероидные и клановские, легкие, средние, тяжелые и штурмовые машины. Их названия могут показаться вам малознакомыми, так как в предыдущих MW многие из них фактически не фигурировали.

Внутренняя Сфера представлена такими машинами: Annihilator, Avatar, Bushwhacker (О! На нем вы, кстати, начинаете игру.), Champion, Firefly, Orion, Strider, Sunder, Black Hawk KU, Owens. Клан Дымчатого Ягуара использует Cauldron Born, Timberwolf, Summoner, Mad Dog, Direwolf, Shadowcat, Adder и Supernova (и не забудьте элементалов! Правда, попользоваться этими экстремальными костюмчиками вам не удастся). При этом ситуация по ходу игрового сценария складывается так, что уже непонятно, кто чьи машины использует. Дымчатые Ягуары переживают не лучшие дни и поэтому не брезгуют использованием сфероидных трофеев, ну а вы, в свою очередь, пренебрегать клановскими трофеями права не имеете, так как только за их счет и живете-существуете. С другой стороны, к моменту написания статьи я прошел игру уже дважды, но так и не смог прокатиться на всех мехах хотя бы по одному разу.

MWIII — первая игра серии, где ДЕЙСТВИТЕЛЬНО чувствуется глубочайшая разница между легкими и тяжелыми машинами. В MWII такой разницы практически не ощущалось: все мехи, вне зависимости от массы и димensий, одинаково быстро разворачивались, разгонялись и тормозили. Из-за этого и в разведывательных миссиях, и в сетевой игре, и в кампаниях легкие мехи практически не котировались — было выгоднее разогнать тяжелый мех до достаточно высокой скорости (поставив более мощный двигатель) и использовать его в любой из этих ситуаций. Эту проблему девелоперы решили легко: теперь большие мехи не только медленны, но и действительно с трудом разворачиваются, крутят торсом, а также медленно и с трудом набирают и гасят скорость. Чем выше скорость тяжелой\штурмовой машины, тем сложнее повернуть: в иных случаях Аннигилятор, загруженный под завязку и разогнанный до 60 км\ч, разворачивался на полной скорости на 180 градусов аж в течении минуты с лишним. Как следствие, маленькие мехи теперь ДЕЙСТВИТЕЛЬНО более маневренны, легче набирают скорость и тормозят. Отдельные миссии в **MWIII** пройти на машине массой более 45 тонн просто нереально.

Теперь о главном, о приятном... Графический движок... просто потрясает. С первой же миссии, с первых кадров за душу берет. Причем чувствуется, что энджин после использования в демо-версии переработан несколько раз — все стало намного быстрее, плавней и красивее. А когда я узнал, что то, что я созерцаю на моем первом монстре — чуть ли ни самый низкий вариант детализации — просто изумился. Это первая игра, которая сама по себе апгрейда машины не требует (хе! На p-166 с 16 мегами бегает — только в путь!), но ИЗ-ЗА которой мне самому(!) хочется сделать апгрейд. Все, что я вижу на экране — непередаваемо красиво. Подпрыгивающие на холмах АПЦшки. Перекати-поле в полузаброшенном городке. Море, волнующееся под ногами меха. Вода, кипящая под лазерами. Люди, выбегающие из разбитых АПЦшек — это ж видеть надо! Следы на песке, столбы пыли, вздымаемые мехами при передвижении... А то, как мехи падают! Как поднимаются потом! Да что уж там, только то, как они ходят — вот это анимация! А вертушки? Вертолеты, тройками закладывающие потрясающие виражи, а то, как умирает такая вертушка — уходит в плавный глайд, теряет скорость, начинает плавно крутиться вокруг своей оси, ударяется о землю, взрывается?... Взрывы! Взрывы-взрывы-взрывы! Мгновенно появляющиеся воронки от ракет, куда может спрятаться целый мех, куда, переворачиваясь, падают все те же АПЦшки. Эхх... Все красиво, динамично и ненадуманно. Понятно: все перечислять — не хватит никакого журнала, придется целую книгу издавать. А ведь все красоты — всего на 640х480! При этом 3д-ускоренная версия от софтверной почти не отличается (как это ни странно).

На соответствующем уровне находятся звуки. Это — что-то с чем-то. Своих лэнсмэйтов за всю игру ни разу не видишь, но зато отлично узнаешь по голосу. А когда они орут в бою что-нибудь патриотическое\паническое под звуки взрывов и всеобщего апокалипсиса, это вообще здорово. С другой стороны, хочу отметить, что по сравнению с MWII голосовой информации о состоянии машины получаешь существенно меньше: если в Mercenaries комп подробно отчитывался о состоянии внутренних узлов, то в MWIII все как-то неподробно. Я не уверен, что это к лучшему, но ведь, чтобы узнавать что-то о состоянии машины, существуют активные диаграммы HTAL, и на них информация всегда (и в MWII тоже!) изменяется намного быстрее, чем комп успевает ее проговаривать.

И, конечно, мультиплеер. По Инету поиграть еще не успел, врать не буду. А по локалке ощущений — выше крыши. Что и говорить, просто супер. Правда, смущает небольшое количество мехов по сравнению с Mercenaries, а также небольшое количество карт — всего 8 штук! Они, конечно, здоровые, но... Маловато будет!

Напоследок хотелось бы заглянуть на фронты взаимного противостояния между ESIII, HGII и **MWIII**. Учитывая то, каким получился последний, первая пара может оказаться за бортом игрового бизнеса. На месте HGII я бы, например, вообще не выходил. Одним словом, Mechwarrior III находится абсолютно вне конкуренции. Как и следовало ожидать.

А теперь вопрос: а на сколько хватит потенциала **MWIII**? Казалось бы, всего 18 мехов, нет перспектив попользоваться элементалами, всего 8 мультиплеер-карт... Отвечаю! Уже к Рождеству планируется выход Адд-она, в котором будет около 20 мультиплеер-карт и около сорока(!) новых мехов! Так что этим все сказано... **СИ**

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	CRPG
ИЗДАТЕЛЬ:	3DO
РАЗРАБОТЧИК:	New World Computing
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:	P-166, 32 MB RAM, 3D ускоритель (8Mb RAM)
ОНЛАЙН:	http://www.3do.com/products/pc/m&m7
ВЫХОД:	июнь 1999
АЛЬТЕРНАТИВА:	Might and Magic, Wizardry, Ultima, Fallout, Baldur's Gate

Might and Magic VII: For Blood and Honor

Юрий ПОМОРЦЕВ и Сергей ДРЕГАЛИН
dreg@gameland.ru

Кто сказал, что Might & Magic когда-нибудь менялся? Пожалуй, это самый консервативный игровой сериал всех времен. В чем и вся прелесть.

Еще год назад, когда Might and Magic VI только-только начинал греметь фанфарами славы, было ясно, что следующая часть сериала не станет большим прорывом. Достаточно скороспелый анонс, в котором говорилось всего лишь о годе до релиза (и отдадим должное разработчикам — в этот срок они уложились), четко указывал на стремление Кэнегхема и Ко просто выжать максимум из уже имеющихся ресурсов и, что называется, довести проект до ума.

Так оно и получилось. **Might and Magic VII** — по большому счету является хорошим продолжением, без фальшивых претензий на оригинальность. Но есть ли это плохо? Вот в том-то и дело, что для ролевого сериала, который является одним из самых долгоживущих и популярных, сей факт оказывается совершенно не смертельным.

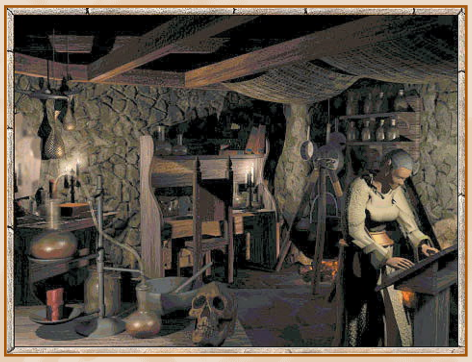
ОТ РОЛЕВИКА К СТРАТЕГИИ И ОБРАТНО

Хорошо известно, что некогда параллельные ветви стратегических Heroes of Might and Magic и ролевого Might and Magic на данный момент все более плотно переплетаются. Действительно, почему бы не пойти по пути максимального совмещения двух очень популярных проектов, основанных в добавок на одной игровой вселенной? Базируясь на этой нехитрой идее, разработчики создали сюжет для третьей части «Героев», взяв за основу события Might and Magic VI, а для седьмой части ролевика пустили в ход фабулу все тех же третьих «Героев».

Итак, после победы войск королевы Катерины над армией нежити своего отца, волею судеб примкнувшего к Темным Силам, в Эрафии воцарился относительный мир. Дабы вернуть жителям королевства спокойствие и немного отвлечь их от мыслей о кровопролитной войне, один из сюзеренов по имени Маркхэм (Markham) объявил о состязании, в котором мог принять участие любой желающий. В качестве награды победителю предоставлялся замок (о том, что именно это был за замок в условиях соревнования не оговаривалось, а напрасно!). Суть испытания заключалась в следующем — требовалось собрать определенные предметы, припрятанные по окрестным территориям, и отпереть все это добро в хижину судейской коллегии.

А тем временем...

Тем временем удивительные дела вершились на землях королевства. Из уст в уста ходили слухи о странных созданиях, которые по ночам выходили из прибрежных волн и оставляли после себя на берегу странные чешуйчатые шкуры. На груди у каждого такого существа висел сияющий амулет, напоминающий кубик из темного металла со скругленными ребрами. Именно об этих амулетах и говорили с особенным благоговейным ужасом, так как в них, по легендам, таилась огромная магическая сила.



Как эти разрозненные, на первый взгляд, события свяжутся в единую сюжетную линию и что таят в себе загадочные амулеты? Этому и посвящена седьмая часть сериала Might and Magic.

ПОЧИН ДЛЯ RPG

Новая игра, как и полагается любой мало-мальски уважающей себя RPG, начинается с генерации отряда искателей приключений. Команда должна состоять из четырех участников, каждый из которых, в свою очередь, может быть представителем одной из четырех рас (человек, гном, эльф, гоблин) и одного из девяти классов (рыцарь, паладин, рейнджер, клерик, друид, волшебник, лучник, монах, вор). В соответствии с выбранным классом определяются два скилла (например, для волшебника — это мастерство владения посохом и огненная магия), а еще два выбираются опционально. Вслед за сим выделяется 50 очков для распределения их между характеристиками персонажей (сила, интеллект, индивидуальность, выносливость, меткость, скорость и удача).

Знакомо? Можно сказать, до боли. Генерация персонажа не изменилась по сравнению с предыдущей частью ни на йоту, если не считать возвращения четырех рас для персонажей и появления трех новых классов, как вор (со скиллом воровства), рейнджер (смесь воина и друида) и монах (смесь рыцаря или паладина с клериком). Но расы представляют собой не более чем новые портреты с добавлением новых базовых распределений характеристик: люди, как обычно, представляют статистический середнячок, эльфы — слабы телом и сильны духом, гномы отличаются выносливостью, а гоблины исключительны по части грубой физической силы. К тому же эти базовые значения могут быть как угодно изменены, и никто не помешает нам, например, создать образы утонченного гоблина-интеллектуала и изящного гнома-болеро.

ПЕРВЫЕ ВСТРЕЧИ И ПЕРВЫЕ НЕОЖИДАННОСТИ

Главные нападки на Might and Magic VI по части графики относились прежде всего к морально устаревшему графическому движку игры (если быть совершенно точным, то применялся не один, а два раздельных движка — один для открытых пространств, другой для подземелий). Но отдадим должное разработчикам, визуально игра была весьма лицеприятна и не вызывала абсолютно никаких отрицательных эмоций, хотя назвать ее продвинутой по этой части тоже было нельзя. В **Might and Magic VII** движок остался прежним за исключением поддержки трехмерных акселераторов, что повлекло за собой увеличение fps и рост качества графических спецэффектов.

ДОСТОИНСТВА

Глобальный мир, ставший еще больше мира Might and Magic VI, выверенность и тщательная балансировка, динамичный и увлекательный сюжет.

НЕДОСТАТКИ

По большинству аспектов чистой воды копия предшественника, что, впрочем, никогда и не скрывалось.

РЕЗЮМЕ

Одна из лучших CRPG, созданная на базе Might and Magic VI.

8.0

1.5	VIDEO
0.5	SOUND
2	INTERFACE
2	GAMEPLAY
0	ORIGINALITY
1	ADDITIONS

Итак, старый графический engine, который и год назад не слыл чрезмерно передовым... Повод для ушата грязи? Отнюдь. Как частенько поговаривают ребята из Interplay, «зачем чинить то, что еще не сломалось?». И действительно, сделать из **Might and Magic VII** аркадный шутер гораздо более противоестественно, нежели превратить того же гнома в балетмейстера. Даже повороты в игре осуществляются не плавно, а с дискретом в 22,5 градуса... Друзья мои, это же просто замечательно! Зачем превращать размеренную RPG в аркадную сумятицу, как это имело место в Lands of Lore 3? Да, старомодный движок смотрится нелепо рядом с монстрами а ля Unreal или Quake III. Но для **Might and Magic VII** он более чем подходит и отлично справляется с возложенными на него функциями.

Персонажи и противники так и остались спрайтовыми, однако вместо оцифрованных изображений актеров используются отрисованные модели, которые выглядят куда более симпатично. Довольно забавные нелепости с несоответствием портрета персонажа и его реальной внешностью по-прежнему живы и здравствуют. И сразу же еще одно «по-прежнему» в область NPC — **Might and Magic VII**, как и его предшественнику, катастрофически не хватает озвучки персонажей. Аудиоактеров, принимавших участие в создании игры, можно пересчитать по пальцам, и их нехватка доводит вплоть до того, что многие герои, из которых составляется ваша команда, говорят одинаковыми голосами!

Высадившись на берегах Изумрудного острова, ваш отряд немедленно получит в проводники славную девушку, которая с охотой поведает о местных достопримечательностях. Услуги гида являются завуалированным туториалом, весьма полезным при первом знакомстве с игрой (и сериалом). Однако Изумрудный остров вы быстро покинете, а конкретно — как только выполните квест со сбором предметов. И вообще, эта территория является отделенной от основных локаций **Might and Magic VII**. В сущности, настоящие злоключения начнутся после телепортации вашего отряда в замок, который достанется в качестве награды за осуществленный сбор хлама. Впрочем, ценность этой награды весьма и весьма сомнительная, так как цитадель заселена всевозможными тварями

и, следовательно, перед использованием требует капитальной чистки. Да и место расположения сего гротескного шедевра душевнобольного архитектора так же подобрано с закавыкой — с одной стороны поселились люди, с другой — эльфы, ну а наши герои оказались между молотом и наковальней.

Побродив по окрестностям, вы непременно наткнетесь на огромное количество местных жителей, с важным видом расхаживающих по улицам. Большинство NPC могут присоединиться к вашей партии и за некоторый аванс вкупе с определенным процентом от прибыли будут оказывать различные услуги (кормежка, лечение, идентификация предметов, починка брони и т.п.). Все сказанное имело место быть и в предыдущих частях Might and Magic, так что более подробно на этом останавливаться не будем.

Зато куда более интересными стали внутриигровые взаимодействия, скажем, разборки NPC и монстров. Вот характерный пример — в лесу обитает целая свора гигантских насекомых (dragon fly), которых можно путем нехитрого маневра заманить в город. Про то шоу, которое начнется после нашествия агрессоров, следует рассказать отдельно. Во-первых, насекомые начнут нападать на всех и вся, поднимая в воздух мирных жителей и швыряя их ниц. Во-вторых, эти самые жители, не желая проверять на собственной шкуре закон всемирного тяготения, начинают бегать в панике и вопить дурниной о помощи. В-третьих, вооруженная стража (это уже эксклюзив **Might and Magic VII**) ринется на защиту родных земель и начнет кромсать воздушных нарушителей границы. Наблюдать, как закованные в латы стражи, стоя плечом к плечу, героически отмахиваются мечами от стаи агрессивных врагов — сущее удовольствие. При условии, что вся ваша четверка спряталась в укромном местечке. Подобное противоборство не редкость в **Might and Magic VII**; больше того, монстры могут агрессивно себя вести не только по отношению к NPC, но и по отношению к другим видам монстров.

И МЕЧОМ, И МАГИЕЙ

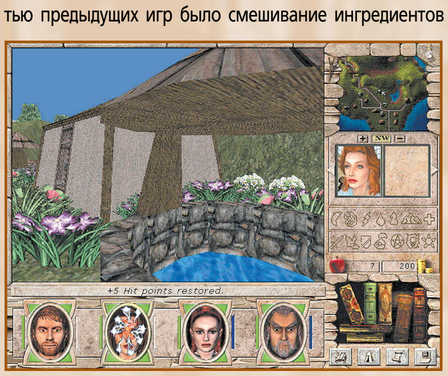
Не успеваете драться в реальном времени? Тогда отработанным движением нажимайте «Enter», после чего игра переводится в пошаговый режим. Важным (очень важным!) отличием **Might and Magic VII** от предшественника стала возможность в походовом режиме двигать своих персонажей на пять шагов (включая движение вбок, или попросту «стрэйф») после атаки.

Система магии во многом осталась незыблема (видимо, пока еще не сломалась) — все те же девять школ: земли, воды, воздуха, огня, тела, разума, духа, света и тьмы. Заклинания так же хорошо знакомы по предыдущей части (изменились визуальные эффекты, плюс появилось несколько новых спеллов). По мере роста скилла в соответствующей области магии (кстати, прогресс в этой области стал значительно более медленным), старые заклинания становятся не только мощнее, но и могут претерпеть существенные изменения. Кроме того, получить высшие заклинания можно только при наличии достаточного уровня магического скилла (как и в Heroes of Might and Magic III).

Гильдии теперь четко разделены (четыре волшебничьи и три клериковские), и соответствующим скиллам вы можете обучить ваших персонажей прямо за их стенами. То бишь вошел, увидел, заплатил...

Торговля, которую правильнее было бы назвать шоптурами или форшмачеством, по-прежнему является источником легких денег. Главное — выявить дельцов, у которых некий товар можно купить подешевле, и прос-тофиль, которым его можно сбыть подороже. Все просто, и совсем не обязательно штудировать толстенный совместный труд Фишера, Дорнбуша и Шмаленэи под названием «Economics», чтобы приумножить капитал своей партии.

Если помните, то достаточно любопытной возможностью предыдущих игр было смешивание ингредиентов



для получения снадобий. Ох, чего только ни мешали, и сколько хит-поинтов в таких экспериментах угробили!.. **Might and Magic VII** немного видоизменил концепцию алхимии — теперь далеко не каждый субъект может заниматься фармакопеей, больше того, только наиболее сильно подкованные в алхимии персонажи способны изготавливать самые эффективные смеси.

Монстрячье было переработано более кардинально. 26 новых типов противников, большинство из которых перекочевало прямиком из Heroes of Might and Magic III, например, уже названные dragon fly, а так же hydra, behemoth, archangel и другие красавцы.

Еще одна приятная и, безусловно, ценная доработка — это усовершенствованная автокарта, по которой теперь стало заметно легче ориентироваться на поверхности. Впрочем, карта подземелий так и осталась достаточно трудно читаемой, но это не столь критично.

Для скиллов появился новый уровень — grandmaster (к старым master и expert), достигнуть который могут далеко не все классы персонажей, а точнее сказать, достигнуть этот высший уровень способны персонажи только определенных классов. Логично, что умение обезвреживать ловушки развить до совершенства способны только воры и только рыцари натренируются до безупречного владения мечом. С другой стороны, универсальный некогда паладин отныне не сможет повысить скилл владения мечом (или каким-либо другим видом оружия) до уровня grandmaster.

Квесты, которыми жив Might and Magic, сыплются с самых первых минут, как из рога изобилия. Уже к моменту высадки (т.е. в самом начале игры) в вашем дневнике содержится информация по целой плеяде заданий. Но, пожалуй, самым интересным игровым квестом является заполучение... колоды карт. Точнее, даже не сам квест с заполучением (это-то как раз и не сложно), сколько те возможности, которые открываются после его выполнения. С этой колодой (держитесь!) вы можете играть в тавернах в некий аналог Magic The Gathering, причем не «на интерес» (так и «solitare» можно пораскладывать, да в «minesweeper» на рекорд пойти), а на звонкие золотые монетки.

Интерфейс **Might and Magic VII** был слегка подновлен, но ни хуже, ни лучше он не стал. Просто немного изменились пиктограммы и иконки, но функциональной нагрузки они не потеряли.

ФИНАЛЬНЫЙ АКТ

Год назад **Might and Magic VII** по справедливости назывался лучшей из современных ролевых игр. Сей титул не смогли отнять ни уже поблекшие хиты давно минувших дней, ни несколько прохладно принятый за свою кардинальную новизну Fallout.

Но за прошедший год ситуация резко изменилась. Появился Fallout 2, который закрепил успех предшественника и твердо занял свое место под солнцем игровой индустрии. Вышел долгожданный Baldur's Gate (уже разжившийся и адд-оном), который перетряхнул Internet Top 100 и вдохнул жизнь в десятки новых ролевых проектов. И это не считая безмерного количества других игр жанра RPG разной степени качества и популярности.

Смысл сказанного сводится к следующему — **Might and Magic VII** уже никак не тянет на лучшего в жанре. Нет, никто не говорит, что игра не удалась или представляет собой среднего пошиба халтуру. Напротив, **Might and Magic VII** — более чем приятная, масштабная, сбалансированная и, наконец, просто увлекательная игра, но все перечисленные конкуренты обладают этими же достоинствами.

Остается надеяться, что восьмая часть легендарного сериала осуществит прорыв и обойдет всех своих соперников по жанру на много корпусов вперед. Ну а пока... Что там говорили по поводу непобедимого красного дракона в пещерах?! **СИ**

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	action/симулятор
ИЗДАТЕЛЬ:	Бука
РАЗРАБОТЧИК:	Logos
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:	P-200, 32 MB RAM, Win'95/98
ОНЛАЙН:	www.buka.ru
АЛЬТЕРНАТИВА:	Русская Рулетка

Русская Рулетка II: Закрытые Планеты

Дмитрий ЭСТРИН
estrin@gameland.ru

Если судить по меркам мирового масштаба, то это сравнительно средний проект, основным достоинством которого является оригинальность. В России же ничего подобного сделано просто-напросто не было.

В России игры делают фанаты. Они не испытывают никаких проблем с изобретением какой-нибудь супероригинальной концепции, они с ходу расскажут вам о только что придуманной Вселенной и с точностью до мельчайших деталей опишут игровой процесс будущего хита. Потом начнется разработка. Потенциальный хит сильно «похудеет» в идейном смысле, обрастет графикой и постепенно начнет превращаться во что-то более простое для восприятия обычного человека. Что получится в итоге, неизвестно. Раньше дело портили чисто технические проблемы, теперь недостатки приобрели какой-то совсем непонятный характер. Но не будем о печальном, поскольку нам на этот раз предстоит по большей части радоваться. Хотя бы потому, что выход хорошей российской игры может вызывать только положительные эмоции. А «**Русская Рулетка II**» — игра хорошая. В этом сомневаться никак нельзя.

«**Русскую Рулетку II**» назвать продолжением той, которая «самая первая», не удастся. Можно, конечно, обнаружить какие-то общие детали в концепции свободных полетов по открытой территории, но, на самом деле, в играх значительно больше отличий. Прежде всего авторы отказались от своего гениального принципа разработки «игры для приколов». Хотя и не совсем. Во-вторых, перед нами нечто значительно больше похожее именно на игру, а не на технологическую «дему». В-третьих, Logos основной feature в «**Русской Рулетке II**» называет свободу. И в этом, представьте себе, что-то есть.

Сюжет сравнительно оригинален и имеет самое непосредственное отношение к игровому процессу. Когда-то давным-давно планеты были объединены сетью порталов, но потом когда на некоторых планетах начало происходить что-то очень нехорошее, вызывающее отдаленные ассоциации с Апокалипсисом, император, не будь дурак, закрыл все порталы, использовав для этого свой личный генокод. Естественно, все миры без связи друг с другом и с центральной планетой-хранилищем Знаний быстренько одичали и озверели, и ничто уже не напоминало о царствовавшем некогда Золотом Веке. Главный игрок, как водится, оказался далеким потомком императора, а, значит, в его силах раскодировать сеть порталов и восстановить связь между планетами. Правда, для этого придется искать еще и разворованные блоки порталов, но это уже проблемы другого порядка.

Итак все довольно просто и вместе с тем глобально. Есть шесть принципиально различающихся друг от друга планет. На каждой из них имеет место какой-то двухсторонний конфликт. Так, например, в постъядерном мире банды анархистов воюют с союзом добропорядочных граждан, желающих вернуть в свой мир спокойствие и порядок. В средневековом мире идет кровопролитная война между королевскими силами и магами, в другом — между индейцами и конкистадорами. Нашей основной целью является поиск разворованных блоков портала. Как правило, они похищены какими-то группировками, и чтобы получить их, приходится устраиваться к ним на службу. Служба состоит в выполнении достаточно простых заданий, для которых нам предоставляют различные транспортно-боевые средства. Постепенно выполняя задания, мы получим все блоки порталов и сможем попасть на следующую планету.

Перед тем как садиться играть, искренне рекомендую проштудировать описание игры. И не из-за высокой сложности, которая, помнится, многих отпугнула от «**Русской Рулетки**», а потому что играть с ним будет значительно интереснее. К сожалению, разработчикам не удалось сделать так, чтобы все было понятно по ходу игры. Типичный пример. На первой же планете (постъядерный мир) встречаются десятки роботов, которые будут атаковать вас вне всякой зависимости от того, на какой стороне вы сражаетесь. Кто они такие, откуда взялись и чего хотят, просто так не выяснишь. Зато из описания сразу становится понятно, что боевые роботы по инерции штампуются автоматическими заводами. В этом же мире вы встретите этих же роботов, подвешенных за ноги на высоких столбах. Не спорю, это чудовищно прикольное зрелище, но кто их туда повесил, не особенно понятно. В описании выясняется, что это любимое хобби анархистов — ловить роботов «живьем» и вешать их вниз головой. Согласитесь, что играть со знанием того, что происходит вокруг, значительно интереснее. Очень жаль, что сам процесс таких знаний предоставить не может или почти не может.

Как только вы выбираете сторону, за которую будете сражаться, другая сторона автоматически становится вашим противником. В любой момент, впрочем, вы можете совершенно спокойно совершить предательство и превратить друзей во врагов, а врагов — в друзей. Это, что называется, свобода.

Еще одна свобода касается выбора транспортных средств. С самого начала вы бегаете на своих двоих. И, надо отметить, довольно резво бегаете. А прыгаете вообще круто. Единственный недостаток такого способа передвижения — невозможность ведения боевых действий. Разработчики объясняют это тем, что им все-таки не хотелось делать 3D-action. Думаю, что они были правы. После получения каждого задания вам предоставят какое-нибудь средство передвижения, с помощью которого можно вести сражение и, собственно, перемещаться по воздуху или по земле. Кроме этого можно обнаружить массу других транспортных средств, которыми можно в любой момент воспользоваться. Этой свободой также приходится частенько пользоваться, поскольку наших врагов лопухами не назовешь, стреляют они достаточно метко и без особых проблем уничтожают разные танки, истребители и вертолеты.

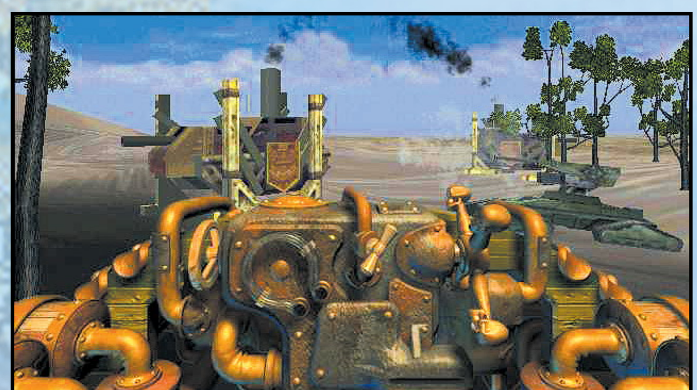
Кстати, большую фантазию разработчики проявили в создании этих самых транспортных средств. Танки, космические истребители — все это старо и слегка банально. А вот что вы скажете о боевых цыплятах и боевых же кузнечиках? Как насчет вертолетов на магической тяге? Или катках полувоенного образца? Весело, прикольно и... реалистично. Разработчики постарались создать физическую модель правдоподобную настолько, насколько это возможно в подобной игре. Достаточно того, например, что боевые цыплята обладают способностью совершать прыжки, которые недоступны для тех же танков. В то же время совершенно не раздражает возможность для каждого транспортного средства безболезненного перемещения под водой. Расчет, в общем-то, совершенно правильный.

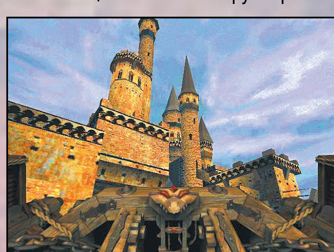
Наступило время поговорить о том, что представляют собой сами миры. Прежде всего поражают их размеры. Расточительность разработчиков поначалу пугает: огромное количество достаточно больших городов, деревень, заводов, портов, мостов, причудливая архитектура и множество тому подобных вещей, которые было бы сложно перечислить в одной статье. Все очень правильно и логично размещено, работу дизайнеров можно было бы оценить наивысшей оценкой, но... Вот и прозвучало первое «но». Возникает всего один вопрос: а зачем это все нужно? На некоторых планетах, чтобы получить все блоки порталов, нужно исследовать значительно меньше половины всей территории. Я уже не говорю о том, что интерактивных объектов до невероятности мало. По сути все исчисляется транспортными средствами, несколькими пунктами найма да порталом. Не маловато ли? К чему все эти прекрасные замки, яркие автострады и высоченные небоскребы, которые никак, то есть совсем никак не влияют на игровой процесс. Казалось бы, выход лежит на поверхности: постарайтесь сделать более комплексные задания, заставьте игрока шляться по всей территории и дайте, наконец, возможность красивого уничтожения зданий. Однако все остается на уровне декораций, что не может не огорчать.

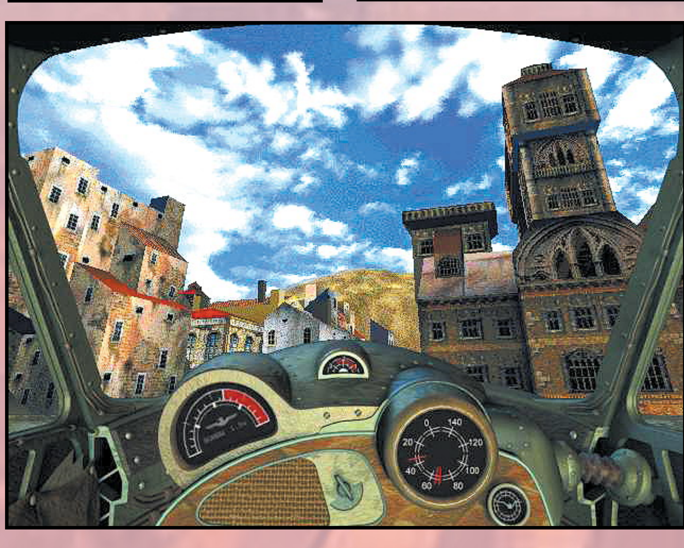
Графика в целом не вызывает ни восхищения, ни отвращения. Все сделано вполне прилично. Сложная архитектура полигонных зданий радует, а корявые фигурки людей убивают наповал. Значительно больше впечатлений вызывает действительно качественный звук, которому разработчики в свое время уделили много внимания.

Итак, несколько слов о том, что есть «**Русская Рулетка II**». Если судить по меркам мирового масштаба, то это сравнительно средний проект, основным достоинством которого является оригинальность. В России же ничего подобного сделано просто-напросто не было. Есть, впрочем, еще одно таинственное достоинство игры, на которое было бы сложно не обратить внимание. Она захватывает. Почему, не знаю. Может быть, виной тому необычная щедрость дизайнеров, оригинальность концепции или динамичность игрового процесса, но это, впрочем, не так уж и важно. Так что просто играйте...

СИ







ДОСТОИНСТВА

Очень оригинально, много свободы, отличный дизайн.

НЕДОСТАТКИ

Непродуманность миров с точки зрения игрового процесса, не полностью использованный потенциал концепции.

РЕЗЮМЕ

Игра, которая просто так не отпустит. И пропустить ее поэтому невозможно.

6.5

1	VIDEO
1	SOUND
1	INTERFACE
1.5	GAMEPLAY
1	ORIGINALITY
1	ADDITIONS

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	гонка
ИЗДАТЕЛЬ:	Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК:	Electronic Arts
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:	P-133, 32 MB RAM, Win'95/98
ОНЛАЙН:	www.needforspeed.com
АЛЬТЕРНАТИВА:	Need for Speed 3

Need for Speed: Road Challenge

Дмитрий ЭСТРИН
estrin@gameland.ru

Road Challenge (известный на американском континете под именем High Stakes) - это почти что полноценный сиквел к великолепному NFS3. И все-таки, цифру «4» в название EA добавить не решилась. С чего бы это?

Electronic Arts вновь удивила нас. **Need for Speed: Road Challenge**, то, что раньше могло считаться лишь дополнением к Need for Speed 3, оказался почти новой игрой. Особенно восхищает честность разработчиков, которые не пририсовали к названию цифру «4», хотя с какой-то точки зрения **Road Challenge** этого достоин. Игра действительно изменилась даже по сравнению с версией на PlayStation. В общем, повторяется история с Need for Speed 3, который в конечном итоге оказался тем, чего никто не ждал.

Разработчикам удалось улучшить в игре практически все. Даже графику, хотя это и не так заметно. Разумеется, в **Road Challenge** появились новые трассы, новые модели машин и даже новые режимы игры. Можно с уверенностью говорить, что это лучшее, что можно было бы сделать за год.

Как вы помните, именно режим Hot Pursuit в свое время сделал Need for Speed 3 одной из самых оригинальных гонок. Игра за полицейских, мощный искусственный интеллект, азарт — это то, что смогло поднять творение Electronic Arts на недосягаемую для других разработчиков гонок высоту. Впрочем, на этот раз компания сама решилась штурмовать ее. Хотя... новый режим **Road Challenge**, подаривший название игре, вряд ли может претендовать на совершеннейшую оригинальность. Не вызывает никаких сомнений то, что создатели очередной части Need for Speed черпали вдохновение из... Gran Turismo от Sony. Иначе говоря, новый режим **Road Challenge** очень сильно напоминает, а, лучше сказать, повторяет казавшийся некогда новаторским режим Gran Turismo. Концепция, по крайней мере, скопирована практически безо всяких изменений. Есть некий стартовый капитал, на который приобретается далеко не самая лучшая модель машины. С ее помощью игроку предстоит добиться победы в серии гоночных соревнований. На выигранные деньги машину можно отремонтировать, усовершенствовать или вообще продать и купить новую. Короче говоря, все это должно быть знакомо всем, кто хоть раз играл в Gran Turismo. Единственным, хотя и весьма интересным нововведением Electronic Arts можно считать то, что спустя какое-то время вас допускают до гонок, в которых можно делать свои ставки. Причем не деньгами, а машиной. Причем не той, на которой вы собираетесь участвовать в гонке, а запасной. Проигрываете — отдаете машину, выигрываете — получаете новую. Как вы ею потом распорядитесь — дело исключительно ваше. Разумеется, для того чтобы делать подобные ставки, требуется какой-то капитал, получить который можно, лишь участвуя в более простых соревнованиях. Режим **Road Challenge** очень большой, чтобы его пройти, придется потратить очень много времени и усилий. После того как вы выйдете победителем из десятка подобных соревнований, играть станет невыносимо сложно. Как насчет того, чтобы прокатиться темной ночью по заснеженной инвертированной трассе? Да еще с невероятно агрессивными противниками. Предполагается, впрочем, что у вас к этому времени будет очень много денег и соответствующие машины. Признаюсь, **Road Challenge** захватывает так, как ни захватывает ни одна другая гонка. Именно благодаря этому, пусть и не вполне оригинальному режиму.

Революционным введением представляется мне то, что машины наконец-то стали повреждаться. Еще со времен того самого старенького Need for Speed мы ждали этого торжественного события и вот, наконец, дождались. Пока, правда, сей аспект игрового процесса до ума не доведен и в некоторых случаях начинает активно раздражать. Повреждения отображаются непосредственно на корпусах машин и на четырех индикаторах в правом верхнем углу игрового экрана. Да, наконец-то полигонные модельки машин стали способны деформироваться, но деформации эти носят слегка символичный характер. То есть корпуса мнутся, но всегда одинаково и всегда до какого-то определенного уровня, вне зависимости от силы и характера удара. Могут разбиться стекло и фары. Индикаторы же повреждений убеждают нас в том, что все автомобильные поломки можно систематизировать следующим образом: двигатель, корпус, шины и подвеска. Двигатель, к примеру, повреждается при сильном лобовом ударе, подвеска — при затяжном прыжке, точнее, приземлении после этого прыжка, а корпус и шины — вообще при каждом удачном случае. Меня заинтересовало, что произойдет, когда стрелочки индикатора дойдут до критической отметки. Минут двадцать я ломал несчастную машину, тараня бортики трассы и переворачиваясь на каждой горке. Как ни странно, мой любимый BMW не рассыпался, не взорвался и не заглох даже тогда, когда стало окончательно ясно, что ничего большего в **Road Challenge** с машиной сделать невозможно. Корпус был сильно изуродован, двигатель «чихал» на все лады, колеса оказались перекошены, но... машинка продолжала не спеша катиться, хотя и управлять ею было достаточно сложно. Причем вновь хочу обратить внимание читателя, довести машину до такого состояния отнюдь не просто.

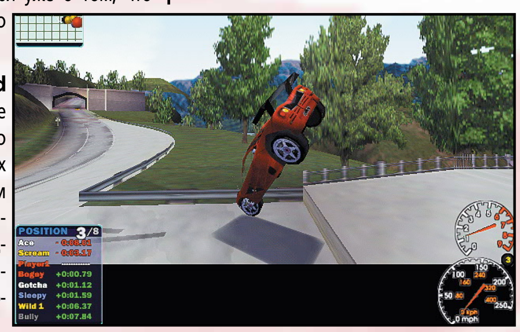
В режиме Hot Pursuit появились некоторые дополнительные навороты. Так полицейским, которые стали вести себя еще более агрессивно, теперь активно помогает очень симпатичный вертолет. Гады с мигалками успевают даже расставить на дороге бетонные заграждения, которые значительно сложнее снести, чем стандартный Pursue Corvette. И вообще стало их значительно больше, переговариваются они постоянно, не говоря уже об их дурацкой склонности бухаться с разгона в корпус Ferrari F50, что само по себе неприятно.

Новые трассы почему-то очень похожи друг на друга. Почти на каждой трассе есть большие открытые пространства, есть маленький городишко, мостик и тоннель. Это не есть особенно плохо, поскольку сами по себе они не зарудны и предназначены исключительно для бешеной скорости и невероятных маневров. Странно, что появилось довольно много спрайтовых объектов и практически исчезли секретные и полусекретные объезды. Есть, конечно, некоторые неожиданности, как то поднимающийся из пропасти дирижабль, веселые, легко разрушаемые снеговики или там паровоз какой-нибудь, но всего этого мало. С паровозом вообще связан достаточно смешной анекдот. Дело в том, что по игровому сценарию он некоторое время идет вдоль трассы по рельсам, а потом уходит в какой-то тоннель. Этот тоннель я поначалу воспринял как некий секретный проход, с помощью которого можно срезать путь, но... меня ждало жестокое разочарование. Машина охотно понеслась по рельсам, однако буквально за несколько метров до цели стукнулась в невидимую преграду и остановилась. А тут и паровозик подоспел. Вообще машины на трассах **Road Challenge** более охотно переворачиваются, хотя этого можно легко избежать. Поначалу нам доступно всего семь трасс, потом можно открыть три секретные. Этого вполне хватает, учитывая возможность включения погодных эффектов, ночного времени суток, не говоря уже о том, что каждую из них можно проехать наоборот.

Графически **Road Challenge**, как я уже говорил, не особенно сильно изменился. Ах да, теперь мы можем увидеть в кабине машины водителя. Квадратный уродец, собранный из десяти полигонов, вполне правдоподобно крутит баранку, а, учитывая то, что камера к нему не особенно сильно приближается, большого отвращения не вызывает. Еще одна немаловажная деталь: при включении фар автоматически включается подсветка приборов. Этого в Need for Speed 3 не было и, надо сказать, очень не хватало.

Итак в очередной раз гремит троекратное «ура» Electronic Arts, которая всего-то и сделала, что прислушалась к советам и просьбам своих игроков. **Road Challenge** удался. Это, конечно, не сенсационная вещь, но просто хорошая игра, которых всегда не хватает. Наслаждаться и проходить очередную часть Need for Speed нам предстоит еще по крайней мере полтора года, пока Electronic Arts не удивит нас чем-нибудь еще...

СИ



ДОСТОИНСТВА

Очень много нововведений, начиная повреждениями машин и заканчивая режимом High Stakes.

НЕДОСТАТКИ

Большинство нововведений оказались самую малость недоработанными.

РЕЗЮМЕ

Значительно больше, чем обычный expansion pack, чуть-чуть меньше, чем полноценное продолжение.

8.0

1.5	VIDEO
1	SOUND
1.5	INTERFACE
1.5	GAMEPLAY
1.5	ORIGINALITY
1	ADDITIONS

Commandos: Beyond the Call of Duty

Максим ЗАЯЦ
maxim@gameland.ru

Миссия 7: The Great Escape

Задача: Освободить пленных, среди которых находятся наши зеленый берет и шофер, и взорвать вражеские казармы.

Докатились! Профессиональных убивцев и террористов берут в плен — и кто? Немцы! Товарищей надо выручать, причем так, чтобы вражьи морды надолго это запомнили. Для начала водолаз ползет вправо (рис. 1) и упражняется в стрельбе из подводного ружья. Патрульного (1) подстреливаем немного левее аккуратного стожка (X), затем надежно укрываемся за большим камнем и, выждав момент, когда другой патрульный (2) начнет удаляться к северу, всаживаем гарпун в спину часовому (3). Солдат (2) оборачивается, видит тело своего напарника и со всех ног бросается к нему. Ну а нам только того и надо — лежим за камнем и ждем, пока немец приблизится на дистанцию прямого выстрела. Теперь пришла пора заняться часовым у моста (4). Дождавшись пока он отвернется, пробегаем вдоль домов и снимаем его одним точным выстрелом. Классная это все-таки штука — подводное ружье!

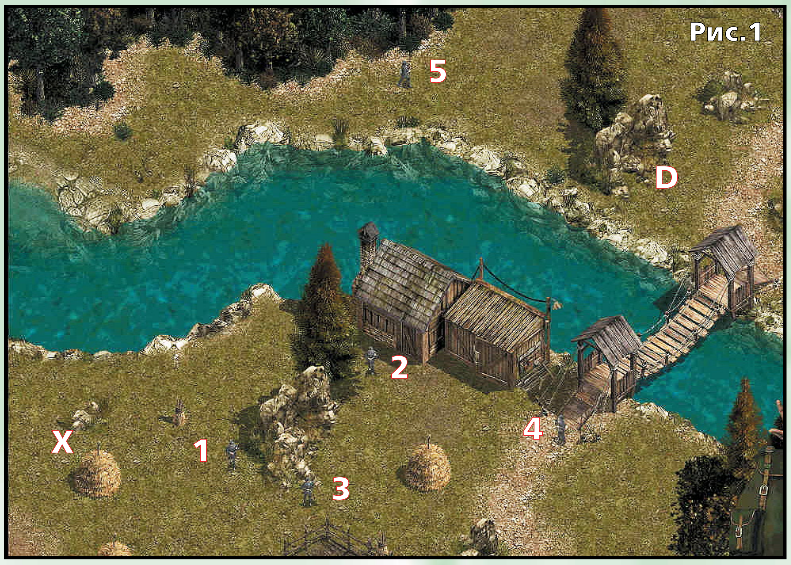


Рис.1

Перебираемся на другой берег, прячемся за камнем (D), а затем ползем вслед за патрульным (5) влево. Когда он остановится около лесочка, стреляем в него гарпуном. Еще одна жертва — часовой у домика с немецким флагом (1, рис. 6). Подползаем к нему поближе, так чтобы нас не увидел солдат на вышке (2), режем парня большим и страшным ножиком и ползем вдоль реки влево. Вскоре водолаз наткнется на небольшую отмель, с которой можно запросто нырнуть в воду. Щелкаем мышкой по небольшому бассейну на огороженной территории (D_1, рис. 2), водолаз неторопливо заплывает в какую-то трубу под водой и десять секунд спустя оказывается уже в центре бассейна. Подплываем поближе к ступенькам, ждем пока патрульный (1) подойдет поближе к двери небольшого домика (X), выскакиваем из воды и стреляем в него гарпуном. Теперь нужно снять внешнее кольцо охраны. Водолаз ползет следом за патрульным (2) и снимает его выстрелом из подводного ружья. Пришла очередь часового возле казармы (3). Подползаем к нему сбоку, режем парня десантным ножом и сигаретами (c) подманиваем поближе его напарника (4). Тот неторопливо бредет к дефицитному на войне куреву, затем замечает убитого часового и бежит к нему. У него за спиной из-за двери выходит водолаз с окровавленным ножом в руке... Осталось лишь убрать часового (5) у моста. Сапер перебирается через реку, устанавливает заряд взрывчатки под угол казарм (B) и вместе с водолазом прячется за камнем (D_2). Взрыв! Тревога!!! Фрицы засуетились: из небольшого домика с флагом выбегают пятеро патрульных (5, рис. 6), заключенных уводят в бараки, а казармы... казармы взлетают на воздух вместе с большей частью охраны. Остается лишь одинокий сержант — он выходит из полуразрушенного здания и движется по направлению к мосту. В это время к месту взрыва подбегают еще двое солдат — самое время прямо из-за камня бросить им под ноги гранату, авось и сержанта зацепит.

Рис.4

Рис.5

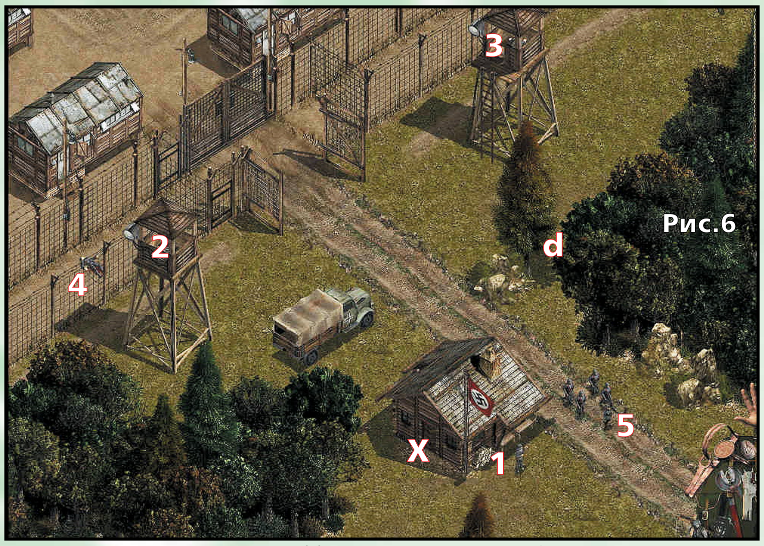


Рис.6

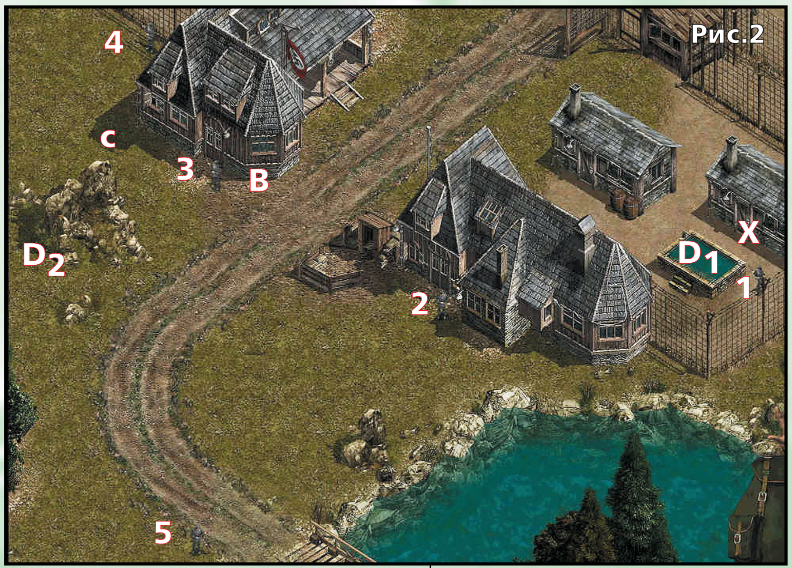


Рис.2

И вот теперь наступает блаженная пора полной безнаказанности — можно стрелять, оставлять на виду трупы фрицев — тревога больше не поднимется, и подкрепление к врагу не прибудет. Ползем влево (рис. 3), выстрелом из подводного ружья снимаем часового (1) и прячемся за грудой бревен (D_1). Ползем следом за патрульным (2), подстреливаем его возле входа в недостроенный сарай, а затем отправляем на тот свет его напарника (3). Переползаем в точку D_2. Патрульные (4, 5) замечают лежащее на земле тело, подбегают поближе и также нарываются на выстрелы из подводного ружья. Часовой на вышке (6) нас не видит и впустую оглашает окрестности истошными воплями. Стараясь не попасться ему на глаза, мы прямо через решетку подстреливаем еще двоих патрульных (7, 8). В игру вступает сапер. Он перекусывает внешнюю решетку неподалеку от барака, в котором заперли наших друзей (рис. 4), прячется за бочками (I) и кидает под ноги часовым гранату (g). К месту взрыва сразу же сбегается ВСЯ внутренняя охрана лагеря. Ждем пока они соберутся вместе и бросаем еще одну гранату. Внутренний двор очищен от врагов.

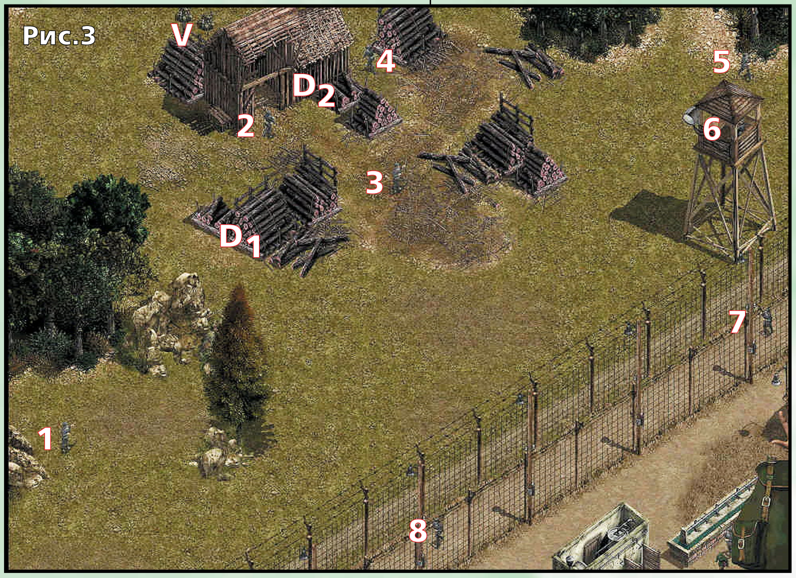


Рис.3

Перекусываем еще одну решетку, заходим в барак и освобождаем своих товарищей. Зеленый берет с шофером ползут на север (рис. 3) — там за недостроенным сараем лежат их мешки со снаряжением (V). Шофер подстреливает из своей винтовки часового на вышке (6) и возвращается на территорию лагеря (рис. 6). Прячась между бараками, он должен тихо и незаметно вывести в расход с помощью своей винтовки часового на вышке (3), затем солдата, расхаживающего между двумя решетками (4), и под конец еще одного часового на вышке (2). Проделать все это нужно так, чтобы патрульные (5) ничего не заметили. Переползаем немного правее (рис. 5) и подстреливаем еще одного патрульного (1) — как раз в тот момент, когда он остановится возле камня. Теперь вот какое дело — нам нужно освободить остальных заключенных. Услышав взрыв или выстрелы, они выбегут из бараков и ломанутся к северо-восточным воротам лагеря, где попадут под плотный огонь немцев. Значит нужно сделать так, чтобы взрыв этот одновременно стал последним в жизни пятерки патрульных (3) и часового (2). Сапер, спрятавшись за бочками (I), ждет пока патрульные поравняются с воротами и затем бросает им под ноги последнюю оставшуюся гранату (g). Заключенные выбегают через проделанное нами в решетке ограждения отверстие навстречу свободе.

Нам тоже пора выбираться отсюда. Открываем юго-восточные ворота лагеря (рис. 6) и все вчетвером укладываемся на землю позади избушки с фашистским флагом (X). За спиной у пятерки патрульных (5) зеленый берет устанавливает decoy за камнем (d) и отползает назад в укрытие. Пропускаем патрульных немного вперед и включаем decoy. Четверо коммандос садятся в машину и уезжают из лагеря по юго-восточной дороге.

Миссия 8: Dangerous Frienships

Задача: Войти в контакт с агентом голландского сопротивления и получить у немецкого генерала секретные документы.

Для начала все трое коммандос дружно укладываются на землю, и зеленый берет устанавливает decoy неподалеку от моста (d_1). Прибежавшего на шум патрульного (1) снимает выстрелом из подводного ружья водолаз, после чего зеленый берет отправляется на охоту. Он перебирается через мост, устанавливает decoy неподалеку от лестницы (d_2), а сам прячется за дверью. Вскоре прибегает патрульный (2). Зарезав его ножом, зеленый берет устанавливает decoy у самого края карты позади каких-то тюков и отползает вправо (G). На этот раз его жертвой становится часовой (3). Прячем тело за домом (X_1), затем снайпер перебирается через мост и точным выстрелом снимает часового на втором ярусе ветряной мельницы (1, рис. 2). Подходящий момент для этого придется выбирать довольно долго, важно чтобы часового при этом никто не видел. Зеленый берет подбрасывает пачку сигарет (c, рис. 1) в поле зрения патрульного (4) и прячется за дверью (G_2). Когда фриц подойдет поближе, режем его и относим тело за угол дома (X_2).

Теперь нам необходимо добыть акваланг. Водолаз встает за высокой травой (D) у самой границы поля зрения часового (5), снайпер готовится стрелять по патрульному (6). Как только тот начнет удаляться от водяного колеса, а часовой (5) посмотрит в сторону, водолаз выбегает на деревянную пристань и стреляет из подводного ружья. Не теряя ни секунды, переключаемся на снайпера и подстреливаем патрульного (6), пока тот не поднял тревогу. Теперь водолаз может на лодке переплыть на этот островок, прокравшись за спиной у часового (7) за зарослями высокой травы, застрелить двоих солдат и забрать акваланг. На обратном пути нужно от угла дома кинуть камень за спину часовому (7). Тот обернется на шум, увидит убитого патрульного и побежит к нему — а значит тоже скроется за высокой травой из поля зрения солдат на другом берегу. Ползем за ним следом, подстреливаем его из подводного ружья и возвращаемся на тот островок, с которого мы начинали эту миссию. Водолазу придется еще немного побыть в роли перевозчика — доставить на другой берег зеленого берета, который надежно спрячет тело патрульного (6) за тюками.

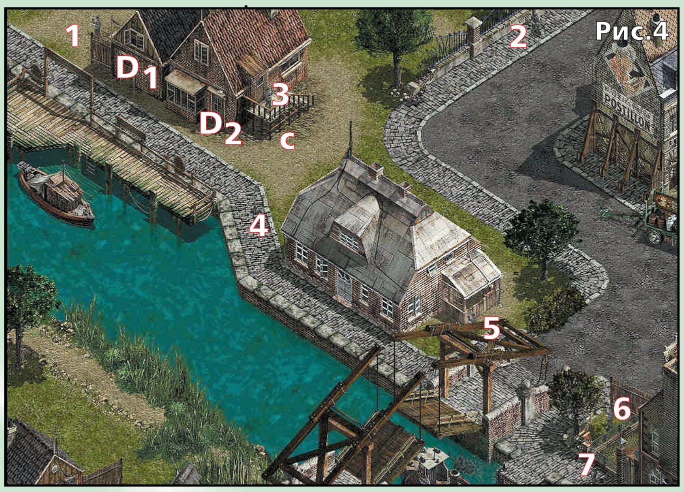


Рис.4

Возвращаемся назад. Зеленый берет ползет влево (рис. 2), устанавливает decoy справа от входа на ветряную мельницу. Поворот выключателя — и он прячется за дверью, пока двое часовых (2, 3) и патрульный (4) бегут к источнику непонятных звуков. Неслышно появившись у них за спиной , зеленый берет пускает в дело десантный нож. А патрульный (5) тем временем замечает лежащие на земле возле мельницы тела и бежит к ним, оглашая воздух истошными воплями. Прячемся за той же дверью, затем неслышно появляемся позади него — и немецкая армия лишается еще одного солдата. Зеленый берет устанавливает decoy в точку d_2, включает его и прячется за дверью небольшого домика. В коварно расставленную ловушку попадает еще один патрульный (6). Теперь можно вернуться немного назад, снять часового на берегу (8, рис. 1) и оттащить его тело куда-нибудь подальше.

После этого в игру вступает водолаз. С новоприобретенным аквалангом за плечами он ныряет в воду и плывет влево (рис. 3), к небольшим деревянным мосткам (D_1). Дождавшись пока патрульный (1) зайдет за спину часовому (2), а тот отвернется от нас, резко выскакиваем из воды и снимаем обоих солдат выстрелами из подводного ружья. Пережидаем патруль (4), подползаем к тюкам слева от входа на ветряную мельницу (D_2) и еще одним гарпуном подстреливаем часового на втором ярусе (3). На этот раз патруль (4) можно будет переждать в безопасном укрытии за телегой (X_1). Зеленый берет подползает к границе поля зрения пулеметчика у моста, водолаз подстреливает того со спины, и зеленый берет сразу же относит тело за телегу (X_1). Пережидаем патруль, устанавливаем decoy за тюками у входа на мельницу и включаем его. Тело прибежавшего на шум часового (5) относим все туда же, за телегу, выключив decoy, пережидаем патруль (4) и вновь включаем визгливую машинку. Теперь нужно подкинуть пачку сигарет в поле зрения патрульного (6) для того чтобы он подошел поближе и услышал завывание decoy. Еще одно тело укладывается за телегу, а зеленый берет ползет вслед за патрульными (4) и устанавливает decoy неподалеку от подстреленных водолазом солдат (d_2). Включив приманку, он прячется за дверью (G). Патрульный (7) обегает вокруг дома для того чтобы выяснить, что это такое вдруг надсадно завыло за кустами, и видит двух павших товарищей. Он хочет поднять тревогу, но что-то мешает ему это сделать — возможно, вонзившийся в спину нож зеленого берета. Самая сложная задача на этом острове — заманить в ловушку часового и патрульного (8, 9). Зеленый берет устанавливает decoy в точку d_3, спрятавшись за дверью, пережидает патруль (4), затем выходит из укрытия и включает приманку. Оба солдата (8, 9) подбегают к ней, зеленый берет, огибая дом, бежит следом — и тут-то начинается самое противное. Оба тела нужно как можно быстрее спрятать за забором (X_2), но весьма велик шанс на то, что в процессе переноски нас заметит какой-нибудь ретивый дуболом с противоположного берега и поднимет тревогу. Что ж, остается лишь наблюдать за ним и пробовать, пробовать, пробовать. Терпение и труд перетрут... кого надо.

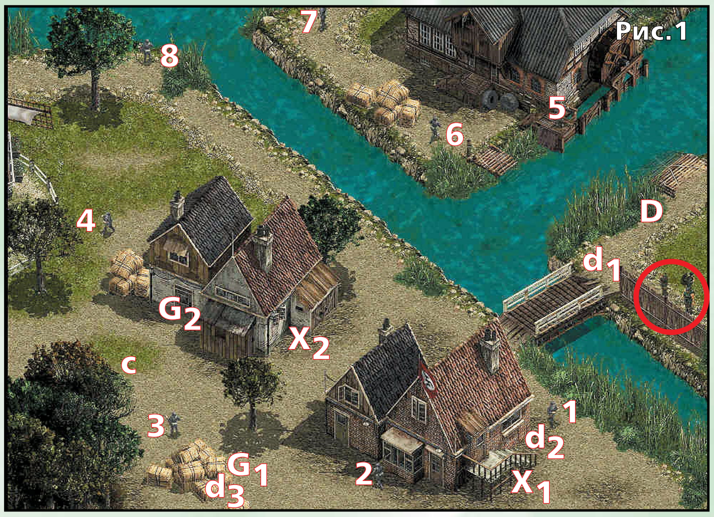


Рис.1

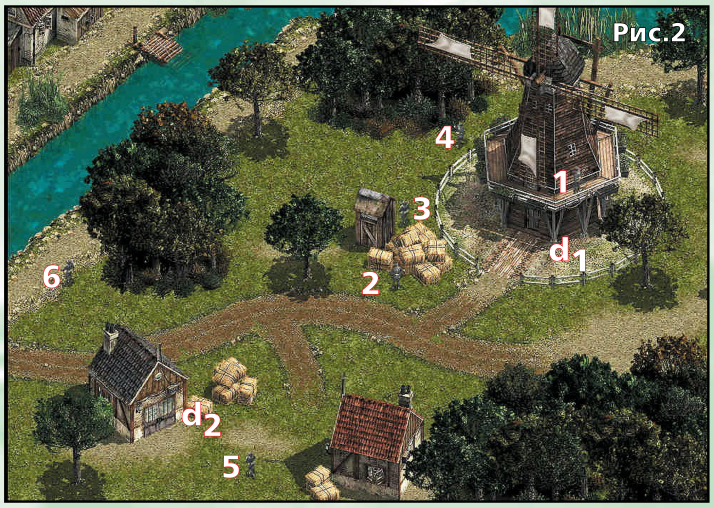


Рис.2

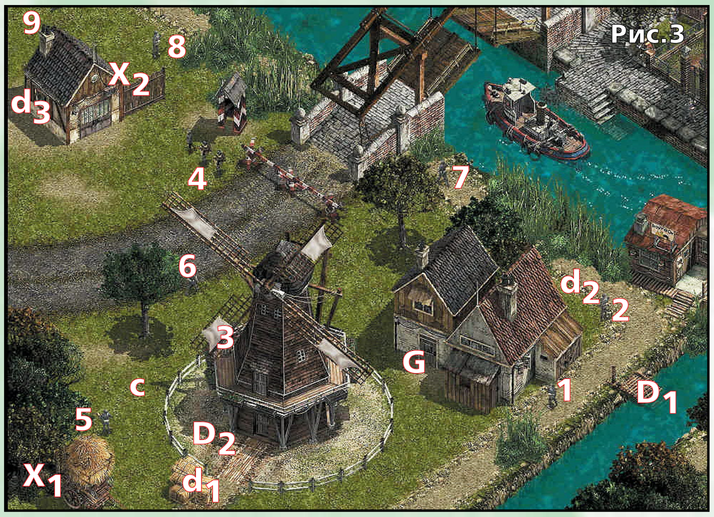


Рис.3

Вновь подошла очередь злодействовать водолазу. Он переплывает через канал (рис. 4) и, улучив момент, прячется за дверью небольшого домика (D). Первой его жертвой становится патрульный (1). Подбежав к нему со спины, водолаз стреляет гарпуном и сразу же ползет наверх, под прикрытие деревьев. Тело убитого солдата тем временем замечает патрульный (2). Он обегает вокруг дома, а из-за деревьев его нагоняет водолаз и пускает в расход с помощью подводного ружья. Выбрав подходящий момент, водолаз подбегает сбоку к часовому на лестнице (3) и снимает его одним выстрелом. Спрятавшись за правой дверью, (D_2) он дожидается, пока патрульный (4) повернется спиной, и стреляет в него. Следующего патрульного (5) придется подманивать пачкой сигарет (c). Не дойдя до нее каких-нибудь нескольких шагов, он заметит тело убитого, побежит к нему и получит гарпун в спину от вышедшего из-за двери (D_2) водолаза. Осторожненько подползаем со спины к часовому (6), стреляем в него гарпуном и ложимся рядом. Переждав патрульного (7), выползаем на набережную, ждем пока он отойдет подальше и подстреливаем его из подводного ружья. Поворотом рычага водолаз опускает подъемный мост, и зеленый берет со снайпером перебираются по нему на другой берег.

Рис.5

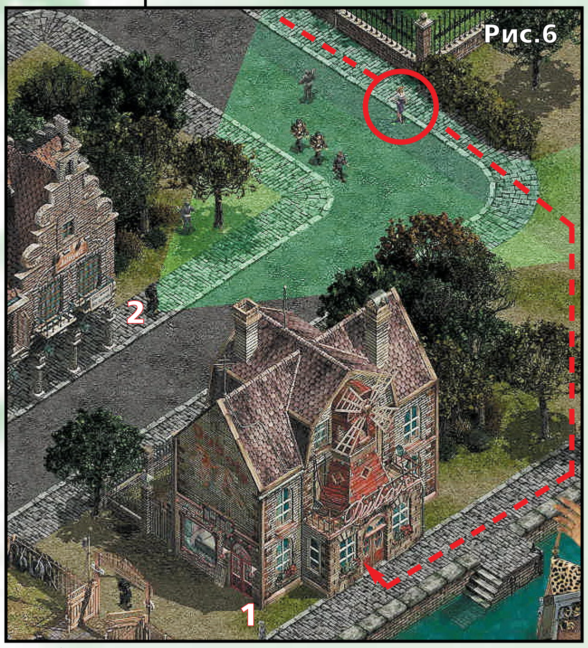


Рис.6

Выбрав подходящий момент, снайпер подстреливает часового на втором ярусе большого здания (1, рис. 5). Безобидный кораблик на реке отчаянно ревет, упершись носом в опущенный мост. Пропустим бедолагу, а затем зеленый берет уляжется в засаду за аккуратно подстриженными голландскими кустиками (G) и начнет подманивать вражеских патрульных пачкой сигарет (c). Первым должен попасться тип под номером 2, оттащив его тело за куст, перекладываем пачку сигарет немного подальше, так, чтобы она попала в поле зрения второго патрульного (3). Прячем тело, затем водолаз выстрелом из подводного ружья снимает часового (4), затем ждет, пока солдат у входа (5) отвернется, подбегает к нему и стреляет с близкой дистанции.

Теперь нам нужно «войти в контакт» с голландским сопротивлением — просто зайти в дверь этого дома. У нас в подручных окажется очаровательная девушка Наташа, которая, как и коммандос, ненавидит фашизм, но, в отличие от небритого водолаза, способна отвлекать внимание германских солдат, пустив в ход свое женское обаяние. С одним большим «НО» — гестаповцы (те, что в черной форме), просто звери какие-то, ничуть не пленяются красотой девушки, а сразу же подозревают в ней вражеского агента и на всякий случай открывают огонь на поражение. Отсюда вывод — на глаза им лучше не попадаться. «Включаем» зрение гестаповца (2, рис. 6) и аккуратненько вдоль изгороди обегаем опасную область. Наташа заходит в дверь клуба, следом за ней сразу же устремляется генерал (1). Через некоторое время они порознь выходят оттуда. В сумке у Наташи лежат секретные документы. Вместе с коммандос она садится в лодку, и неуловимая команда мстителей, наплевав на тревогу и пистолетные выстрелы, браво отчаливает от пристани — вперед, навстречу победе!

СИ

Продолжение. Начало смотри в номере 45 за июнь 1999.

Star Wars Episode I : The Phantom Menace

Владимир ПРЫГИН aka PnArdy
pnardy@hotmail.com

Level 3: Otoh Gunga

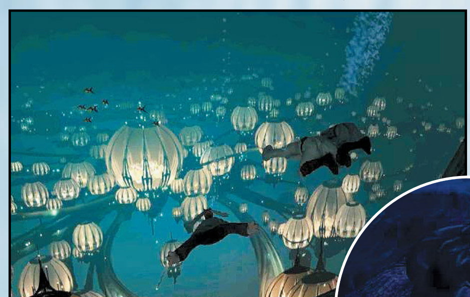
Jaja представляет спутников своему правителю, и после этого его сажают в тюрьму. Цель этого уровня — найти дорогу к самому нижнему ярусу подводного города, освободить **Jaja** и отправиться в столицу **Naboo**, чтобы предупредить принцессу о вторжении.

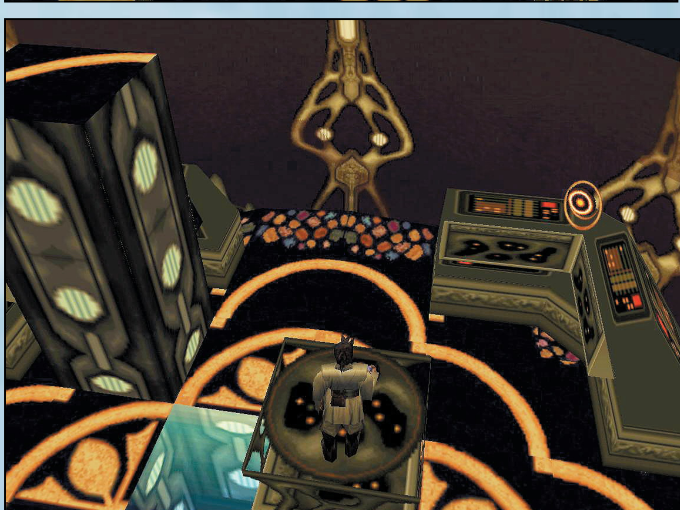
Бегите прямо, пока ни встретите **Qui-Gon** и **Jaja**. Его уводят. После диалога с правителем **Gungans** вы отправляетесь на поиски **Jaja**. На местных жителей **Gungans** можно не обращать внимания — они только удивляются внешности человека, либо кричат, что вам здесь не место. Убивать их тоже не стоит. Сбегайте в левый коридор и возьмите энергетические шарики — они позволяют на время парализовать жертву (например, несговорчивых охранников с копьями). Во всех случаях старайтесь использовать шарики, чтобы не причинять вред **Gungans** — так можно прогневать правителя. Теперь бегите в правый коридор и спускайтесь на круглой капсуле-лифте (приводится в движение кнопкой) на уровень ниже.

Коридоры здесь более-менее прямолинейные, и куда надо бежать — понятно. Парализуйте охранника и бегите до балкончика с тронным залом внизу. Как только вы подойдете к краю балкона, в центре комнаты начнут подниматься колонны. Надо пропрыгать по колоннам на другую сторону и парализовать охранников. В конце вы спуститесь на лифте еще на уровень ниже.

Коридор приведет к затопленной комнате с колоннами в центре. На этот раз задача усложнена: каждый раз, когда вы приземляетесь на колонну, она начинает погружаться под воду — надо быстрее прыгать на следующую. Если упадете в воду — выплыть можно рядом, слева, а колонны тем временем займут начальное положение. На другом конце коридор, который ведет к следующей капсуле-лифту. По пути в комнатах по бокам возьмите шарики и парализуйте охранников.

На следующем уровне подводного города бегите до большой круглой комнаты с дорожкой по периметру (если свалитесь вниз — используйте ящик, чтобы забраться наверх). Чуть ниже по периметру есть кнопка, которая перемещает секцию подводного коридора вверх и устанавливает в нужное вам положение. Теперь бегите наверх по периметру и в коридор, пока секция снова не изменила свое положение. Поговорите с охранником, но его, похоже, ничем нельзя убедить — остается парализовать, и дверь откроется. Вы попадете в помещение с закрытой дверью, на которой изображен красный значок.



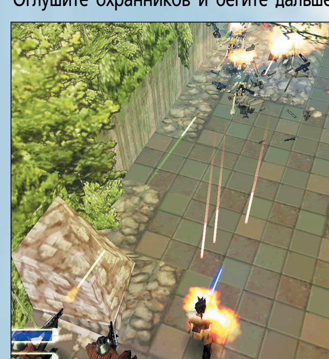


Code	Result
oldcode	режим отладки «debug 1». Если набрать код еще раз — «debug 2».
happy	Weapon 3 становится более мощным — увидите «Open your heart». Если набрать код еще раз, weapon 3 станет снова обычным, и вы увидите «Excellent meditating!».
from above	Устанавливает камеру над героем — вы увидите «Get up on it». Если ввести код еще раз, камера установится за спиной героя (увидите «Get down again»).
naughty naughty	Устанавливает камеру за спиной игрока — вы увидите «Behold my neck-spike». Повторный ввод кода возвращает камеру в обычное положение — увидите «Blort!».
perf	режим Wireframes on/off.
60fps	увидите «60» (кадров в секунду). Повторный ввод — «30».
but i feel so good	Цвет Силы меняется на красный, и выдается сообщение «You're the guy with the Force». Повторный ввод изменяет цвет Силы на обычный пурпурный — увидите «Play nice».
perfection	Действие пурпурной Силы становится смертельным — «Deadly force authorized». Повторный ввод возвращает Силу в обычный режим — «Nobody's perfect».
slowmo	Режим замедленной игры Slowmo («Super slowmo mode»). Повторный ввод устанавливает обычную скорость («Normal mode»).
beyond cinema	Киношный режим «letter-box». Повторный ввод возвращает в обычный режим — «Back to 'ol pan-n-scan».
turntables	Большинство кодов после этого не будет работать — «The tables have turned«. Некоторые будут выдавать сообщение «No More Cheating for You«. Повторный ввод данного кода выдает «It was just a dream... OR WAS IT?!», но коды все еще не работают. Единственный способ вернуть их — выйти из игры и начать заново.
i like to cheat	Дает все оружие, 500 патронов для weapon 2 и weapon 3; 5 патронов для weapon 4; 1 — для weapon 5 и 10 — для weapon 6 (увидите сообщение «You are now the biggest cheater in the world»).
give me life	Устанавливает здоровье в 100 и выдает «Rock on«.
heal it up	Устанавливает здоровье в 100 и выдает «Rock on».
where is gurshick	Дает деньги.
gurshick	Дает деньги.
brenando	выдает «Tech Bonus!».
rex	Включает и отключает красные рамки вокруг меню и выдает «Feel the power of REX».
iamqueen	Играть за Queen Amidala.
iampanaka	Играть за Капитана Panaka.
iamquigon	Играть за Qui-Gon Jinn.
iamobi	Играть за Obi-Wan Kenobi.
i rule the world	Выдает «Youd da Man».
i really stink	Устанавливает самый легкий уровень сложности и выдает «Skill Level Set to Weenie».
fps	Количество кадров в секунду on/off.
donttttt	Убивает героя и выдает «That's what you get for saying that».
rrrrright	Убивает героя и выдает «That's what you get for saying that».
kill me now	Убивает героя и выдает «DON'T DO IT MAN!!!».
drop a beat	На экране вы видите волновой эффект, затем выдается сообщение «No, really, I feel fine». Повторный ввод возвращает в обычный режим и выдает «Back to reality».

Бегите в соседнюю комнату, в левый коридор. Здесь есть ящик в центре и четыре кнопки на возвышении, три из которых пока скрываются за колоннами по углам. Двигайте ящик от одной кнопки к другой и нажимайте — колонны будут опускаться. Затем в полу откроется прозрачный люк с зеленой кнопкой — она открывает красную дверь. Бегите к двери.

Вскоре увидите комнату с колонной и ящиком. Прыгайте вниз и придвиньте ящик к колонне. Кнопка открывает дверцу на платформе выше. Забирайтесь на колонну и прыгайте с нее на платформу с дверцей, пока она не закрылась. Дорожка приведет к следующей капсуле-лифту.

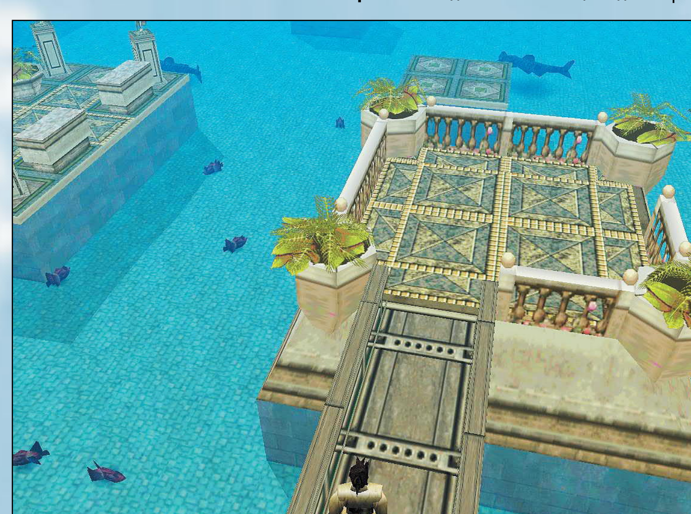
Оглушите охранников и бегите дальше по коридору. В конце правого тоннеля есть запертая дверь в лифт. В конце левого — тюрьма. Можете поговорить с начальником тюрьмы, но вам нужен **Jaja** в капсуле внизу. Оглушите охранника и поговорите с **Jaja**. Скажите, что вам нужно добраться до **Bungo Bay** — он отведет вас к лифту в правом коридоре и откроет его. По пути ожидайте нападения охранников. **Qui-Gon, Jaja** и **Obi-Wan** сядут на подводный корабль и отправятся во дворец к принцессе.

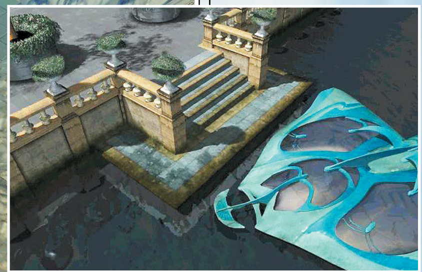


Level 4: Gardens of Theed

Цель уровня — добраться через хорошо охраняемый сад до входа во внутренние помещения дворца.

В самом начале мост, который ведет к центральному входу во дворец, разрушается, и вам надо будет проделать нелегкий путь в обход. Прыгайте в воду и плывите вправо, к началу водопада. С платформы со статуями в центре поднимайтесь на каменную дамбу водопада и прыгайте по колоннам до самого конца. Здесь при-





мените Силу и нажмите рычаг через пролет — выдвинется мостик.

Зарубите роботов. Снова используйте Силу (выключатель на другой стороне канала), чтобы отключить силовое поле и перебраться в сад. Помогите охране дворца расправиться с роботами. Один из охранников побежит в комнату с арками — поговорите с ним, и он даст гранаты. Бегите дальше в сад. Ваша цель — добраться через лабиринт кустов и дорожек к левому краю сада, до здания с колоннами. По пути разбросано много маленьких аптечек и одна большая при входе слева (ее охраняет маленькая армия роботов, но их можно закидать гранатами). Кроме гранат ваше единственное оружие — **lightsaber**. Им также можно как зеркалом отражать выстрелы лазеров — роботы сами погибают после одного-двух попаданий, но предпочтительнее все же использовать его по своему прямому назначению — как колюще-режущее оружие. Прорубайтесь через толпы роботов и не особенно старайтесь всех их уничтожить. В левом конце сада, за ящиками, увидите аллею и здание с колоннами. В конце аллеи запертая калитка. Рядом сидит солдат из охраны дворца. Поговорите с ним, и он откроет для вас дверцу в здании.

Прорубайтесь через роботов к красной кнопке в центре помещения — она открывает дверь в стене. Вы окажетесь в просторной аллее, куда вела запертая калитка. Не бегайте в первый проход слева — там двое солдат из охраны дворца и аптечка, но это ловушка. Стоит только приблизиться, и все взорвется. Зарубите робота на лестнице и наверху нажмите кнопку — соседний пустой резервуар наполнится водой — теперь туда можно проплыть. На другой стороне нажимайте аналогичную кнопку на симметричной лестнице — резервуар снова станет пустым, и можно будет нажать третью кнопку, скрытую до этого водой — она выдвигает раздвижной мостик в центре водоема с водопадом. Вы снова вернулись в то место, где начался уровень. Бегите на платформу и, используя Силу, выдвигайте еще один мостик.

Аллея заминирована. Зарубите робота в ближайшей комнатке справа от пушки и примите большую аптечку. Двойные ворота открываются рычагами по бокам. Для того чтобы нажать левый (дальний) рычаг, заберитесь на каменные перила ступенек и используйте Силу, уворачиваясь от пушки. В той же стороне есть маленький проход, который ведет к еще одной большой аптечке. Второй рычаг находится в комнате с балконом справа. Прыгайте и подтягивайтесь на балкончик — рычаг внутри. Бегите в открывшиеся ворота и внутрь дворца.

Level 5: Escape from Theed

Герои находят принцессу и убеждают ее покинуть планету, чтобы обратиться за помощью к сенаторам Республики. Цель уровня — сопровождать принцессу и доставить ее в ангар с личным звездолетом. По пути ее не могут убить физически, но весь уровень состоит из участков, и при переходе из одного в другой нужно не забывать сбегать за принцессой, иначе она «погибнет» и миссия завершится. Иногда она сама показывает путь к следующему отсеку дворца. Из оружия теперь у вас есть бластер.

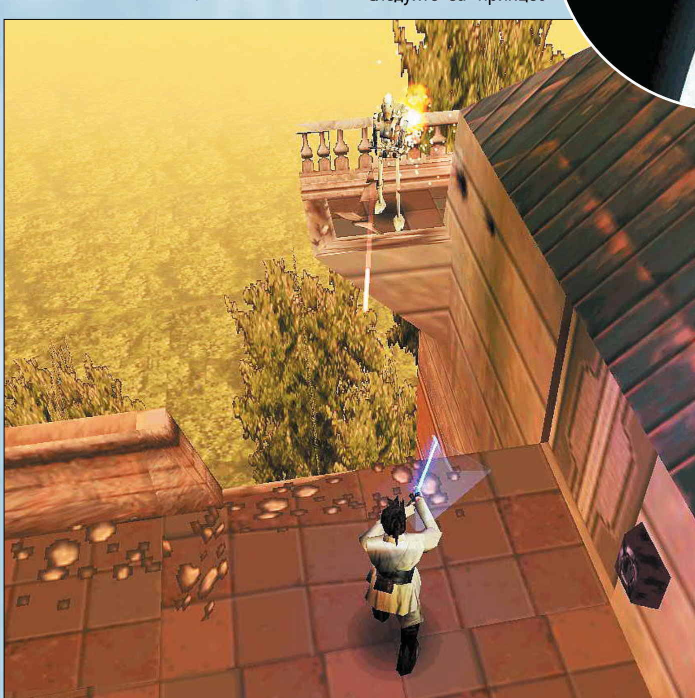
Следуйте за принцессой в сад через внутренние помещения дворца. Она останется в саду до тех пор, пока вы за ней не вернетесь. Поднимайтесь на ближайшую лестницу (справа от фонтана) и прыгайте через перила вниз. Призмовидная квадратная колонна справа двигается — толкайте ее в сад, и принцесса сможет пройти и подняться по лестнице. Лестница ведет к закрытой двери. Слева пролом-пропасть. На другой стороне разгуливает робот. Когда он начнет стрелять, отразите мечом выстрелы под нужным углом, и робот взорвется. Прыгайте с разбега через пролет. Вы попадете в комнату за закрытой дверью. Откройте дверь — этим путем потом нужно вернуться за принцессой.

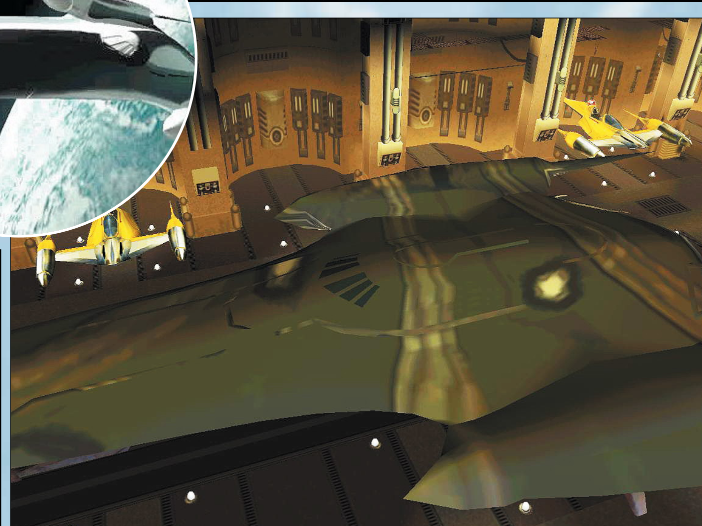
В первой двери безутешная мать попросит вас разыскать ее сына. Внизу расстреляйте взвод роботов. Мальчик находится за дверью в конце левой аллеи. В этой же комнате на втором этаже лежит полная аптечка. Отправьте мальчика к матери. Вторая аллея приведет к площади с роботами, закрытыми воротами и пушкой. Бегите влево и вверх по лестнице. Расстреляйте роботов и поговорите с раненым — он попросит воды и скажет, где выключатель, открывающий ворота (за пушкой). Прыгайте через пролом в перилах и поднимайтесь в комнату. Возьмите **Fusion Coil** (понадобится на **Tatooine, Mos Espa**), флягу с водой и устройство, создающее защитное энергетическое поле вокруг героя. Откройте дверь и окажетесь снова перед раненым.

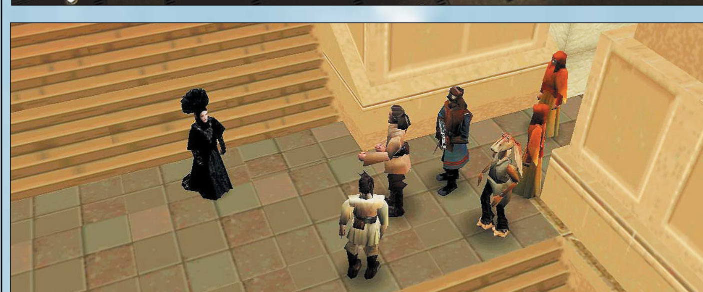
Бегите в здание впереди через мостик. Вы попадете на другую сторону арки с пушкой — откройте дверь и выходите из здания. На выходе обратите внимание на окно слева. Внутри робот **R2-D2** и две аптечки (одна в ящике). Внизу расстреляйте робота — пушка отъедет — и нажмите кнопку, которая открывает ворота. Сбегайте вверх по лестнице влево и освободите запертого пленника (он даст **Thermal Detonator** — мощная бомба). Бегите через ворота и расстреливайте роботов. Будьте особенно внимательны к окнам. Слева увидите **R2-D2**. Он понадобится на предпоследнем уровне для того, чтобы открыть дверцу и уничтожить генератор. Аллея ведет дальше, но двигаться без принцессы нельзя — приведите ее сюда. Ее может подстрелить пушка, но это не причинит вреда. Старайтесь, чтобы она все время следовала за вами.

В конце аллеи вы увидите роботов в арке и пушечку. Столкновения с ними можно избежать, если воспользоваться лестницей и балюстрадой справа. Она ведет в комнату над аркой. Из ящика возьмите полную аптечку и спускайтесь по лестнице. В конце улицы запертые ворота, под мостом ничего нет, а по самой улице катятся роботы. Не тратьте на них время — на каждого нужно по несколько гранат. В центре площади есть запертая красная дверь — туда не попасть. Бегите вверх по лестнице справа, к домику женщины. В комнате поговорите с обитательницей, и она расскажет, как открыть ворота. За ширмой возьмите полную аптечку. Выходите через окно и бегите до угла внутреннего дворика. Запрыгивайте на веревку и перебирайтесь на другую сторону на руках. Забирайтесь в здание и бегите через мостик. В комнате наверху нажмите кнопку, открывающую ворота, и спускайтесь вниз, к принцессе. Бегите через ворота. Дальше по аллее расстреляйте роботов (она заминирована). В конце — раздвижной мост и баржа. Поговорите с паромщиком, но он откажется перевезти вас вверх по реке. Поднимайтесь в здание рядом и берите бластер на полу. С балкона, используя Силу, включите рычаг, и мост опустится. Теперь можно сбегать за принцессой. Далее вас ожидает ожесточенная перестрелка. Роботы будут нападать и сзади. Побыстрее завладейте пушечкой на треноге и расстреляйте катящихся роботов. В комнатке справа лежит маленькая аптечка.

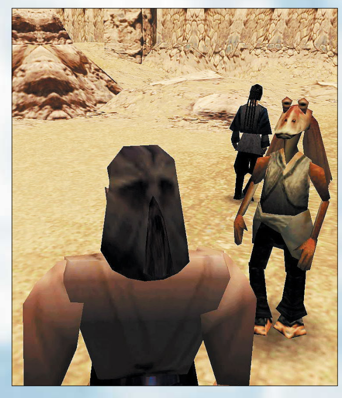
В глубине аллеи справа есть две двери. Подведите принцессу поближе и поговорите с мужчиной — он откроет вторую дверь с большой аптечкой. Бегите вперед и расстреливайте роботов, охраняющих подступы к ангару. Слева в глубине арки увидите вход в ангар. Расстреляйте всех роботов-охранников и сбегайте за принцессой. Здесь вы встретитесь с остальной группой и отправитесь на Tatooine на корабле принцессы.







Level 6: Mos Espa

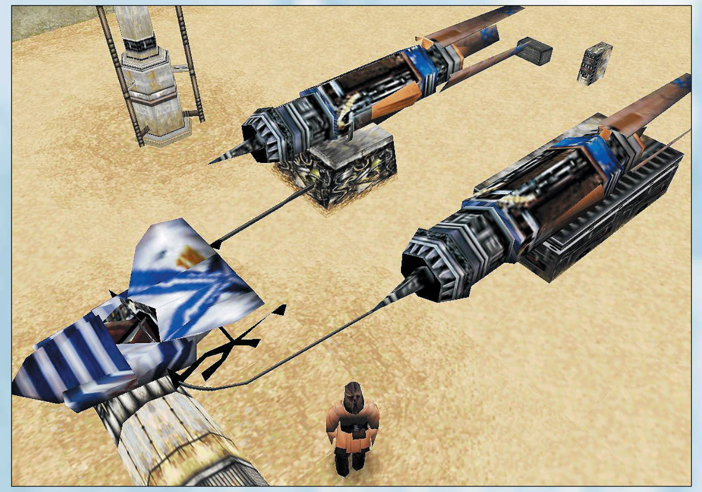


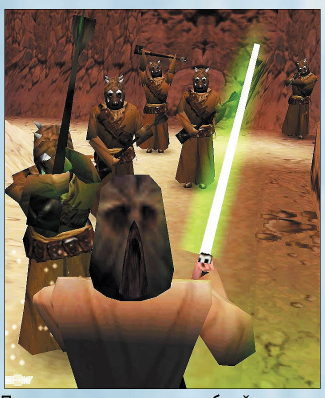
Во время прорыва через космическую блокаду на Набу у корабля был поврежден гипердвигатель **T-14 Hyperdrive Generator**. Целью вашего пребывания на **Tatooine** (этот и два следующих уровня) является ремонт двигателя. На этом уровне нужно найти ряд необходимых компонентов, которые можно потом выменять у местных торговцев на то, что вам нужно. Теперь вы играете за **Qui-Gon Jedi**. Эта часть игры предполагает больше квестовых элементов, но и небольшие стычки с противником происходят довольно часто. По ходу вы знакомитесь с маленьким **Anakin**, помогаете ему отремонтировать **Pod Racer** и принять участие в гонках. Если **Anakin** победит, у вас будут деньги и двигатель, если проиграет... лучше даже и не говорить. Кроме того настоящий **Jedi** всегда помогает местным жителям восстановить справедливость.

Итак, приземлившись на планете, осмотритесь и отправляйтесь в город **Mos Espa** — он недалеко.

По пути расправьтесь с толпой жителей пустыни. В городке много разных обитателей, можно долго ходить по городу и рассматривать их. Большинство дружелюбно, но есть и те, кто набрасывается сразу и без предупреждения при вашем приближении. Таких лучше сразу зарубить. Итак, в каком порядке вы сделаете следующие вещи, неважно, но вы должны:

Желательно поговорить с торговками на улицах — они подскажут, как найти мальчика **Anakin** и где квартал рабов (он находится на другом конце города).





Поговорить с улиткоподобной старушкой. Она расскажет о том, что ее внучка похитили и держат в рабстве. Дверь к обидчику рядом, вверх по лестнице, но она хорошо охраняется. Это не тот путь, которым надо следовать. Если посмотреть вверх, то увидите, что через переулок натянута веревка, так что с крыши напротив по ней можно забраться в дом к обидчику. Бегите на площадь с шестом в центре (туда ведет первый переулок слева при входе в город). Здесь располагаются палатки торговцев запчастями и вход в палатку **Watto** (рукокрылое существо, главный торговец запчастями в городе, хозяин мальчика **Anakin** и его матери). Поднимайтесь по лестнице слева при входе и бегите через дверь на крышу. Увидите веревку. Перебирайтесь на соседнюю крышу — вы попали в особняк **Sebulba**, самого главного и почитаемого гонщика на **Pod Racer-ах** на планете. Еще никто не победил хитрого и коварного **Sebulba**. Поговорите с его девушками, но толку от них мало. Возьмите бластер чуть выше, но из пола выдвинется пушечка — надо убираться отсюда поскорее через окно за перегородкой и на следующую крышу. Перебирайтесь по веревке в дом обидчика. Возможно, вас заметят снизу, начнут стрелять, и вы свалитесь — придется зарубить врагов и повторить весь путь заново.

Возьмите аптечку и следуйте через дом на балкон. Убейте охранника. Мальчик-улитка находится во дворе в клетке, но как только вы ее откроете, из другой клетки вылезет монстр-горилла. Основательно повозившись с ним, я понял, что лучшая тактика следующая: в углу двора есть ящики — прыгайте за них и расстреливайте монстра оттуда. Как только он подойдет поближе, вынимайте меч и рубите его — он ничего не сможет сделать, так как размахнуться негде. Поговорите с мальчиком и бегите к выходу со двора. Чтобы открыть калитку, надо разрубить генератор рядом с ней. Бабушка поблагодарит вас за освобождение внучка и даст компоненту двигателя.

Помогите существу с верблюжьей мордой. Он стоит в переулке, перед кварталом рабов. В его дом залезли грабители (угловой дом). Расстреляйте их и бегите через двор насквозь — вас поблагодарит еще один торговец. Поговорите с ним, и он даст вам компоненту (или сделает это позже). Выходите во двор (рядом будет сквозная дверь в ванную со слоном, которая ведет обратно в переулок). Верблюд поблагодарит вас за помощь. Идите в конец квартала рабов. Правая арка — дом **Anakin**, вас встретит его мать. **Anakin** поведет вас в мастерскую **Watto**. На заднем дворе стоит **Pod Racer** мальчика. Прежде чем бежать за **Anakin** можно подстрелить местных кочевников в пустынном углу далеко справа и взять бластер. Пробирайтесь за мальчиком через дыру в заборе и далее через дебри металлолома. Часто придется забираться на колонны и перепрыгивать в следующую секцию. После машины с гигантским пропеллером вы достигните противоположной стены забора мастерской. В арке будут стоять кочевники. Бегите за ними, за территорию мастерской. Скоро увидите вооруженную толпу, которая сразу начнет стрелять. Они охраняют еще одну компоненту двигателя, которая будет нужна **Anakin**. Сделайте большой «крюк» справа и обегите всю толпу по кругу (предмет лежит у стены). Траектория полета лазеров будет запаздывать, если вы сделаете это достаточно быстро — можно остаться невредимым и вернуться в мастерскую.

Продолжайте свой путь внутри мастерской вдоль забора (придется попрыгать), пока не наткнетесь на курящего во дворе рабочего. Вход в мастерскую **Watto** рядом. После того как вы поговорите с **Watto** (он откажется принимать республиканские кредитки, ему нужна только местная валюта), ожидайте неприятностей в виде кочевника с лазером на выходе. Кроме того, большинство жителей, начиная с этого момента, будет относиться к вам враждебно. Вы окажетесь на знакомой площади, **Ankin** будет стоять здесь же. Сначала он воспротивится разговаривать с вами-»убийцей», но вскоре это пройдет. К вам подойдет девушка и посоветует занять деньги у ростовщика **Jabba**. Она будет ждать вас в начале следующего уровня. После этого **Anakin** попросит помочь ему собрать двигатель. **Qui-Gon** верит в мальчика и его необыкновенные способности и надеется, что он выиграет гонку. Ставка принесет реальные деньги, которые можно заплатить **Watto** за двигатель.

Остается побегать по торговцам и поторговаться с ними. Вам понадобятся: **Engine Binder, Servo Control System, Hydrospanner, Fusion Coil**. Нужно посетить следующие места:

1. Соседний магазинчик многоглазого торговца запчастями (справа от мастерской **Watto**);

2. Рабочего в ремонтной мастерской **Pod-Racer** в переулке перед кварталом с рабами (оттуда торчат зеленые турбины);

3. Торговца, магазин которого вы спасли от бандитов (он пообещал вам, что сделает все, что вы попросите).

Последняя компонента, которая потребуется **Anakin**, находится на заднем дворе магазинчика многоглазого торговца запчастями — ее придется брать с боем, отстреливаясь от нескольких охранников и пушечки. Дверь туда откроется, когда многоглазому торговцу будет больше нечего вам предложить, и он посоветует обратиться к коллеге в дворе. После битвы перемахните через забор, вернитесь на площадь и отдайте все **Anakin**.

Level 7: The Mos Espa Arena

Anakin принимает участие в гонках, вот-вот закончатся последние приготовления. **Цель этого уровня** — найти **Watto**, договориться о ставке, провести гонки.

Вы начинаете перед входом на стадион. Центральный вход охраняют двое кассиров и не пускают безбилетников. Вас

встретит девушка и укажет дорогу к **Jabba the Hutt**. В конце будет тупик с кнопкой на стене. Как только вы нажмете кнопку, пол провалится, и вы окажетесь в котловане, стены которого утыканы острыми шипами. Здесь проводит свои жестокие гладиаторские бои **Jabba**. Вам предстоит победить местное чудовище **Rancor**. На дне котлована лежит горка монет, как только вы подойдете к ней, появится **Jabba** и начнет поединок. Основательно помучившись с монстром, могу посоветовать следующее: **Rancor** появится из маленького коридорчика за вашей спиной. Встаньте прямо перед дверцей в коридорчик и в тот момент, когда монстр начнет, пригнувшись, выходить (его **lifebar** начнет расти до 100 %) ,быстро рубите его, не пропуская вперед и не давая распрямиться ни в коем случае. Пока он в этом коридорчике и скован в движениях, его легко победить, но если дать ему выйти, то рано или поздно он вас прикончит.

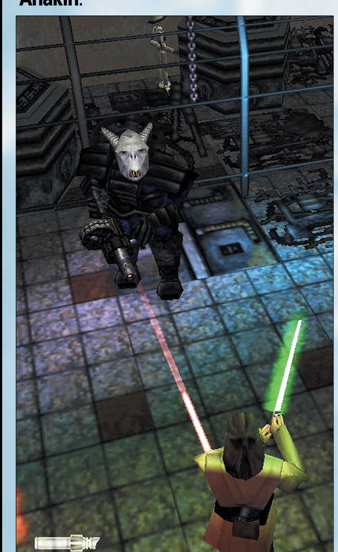
Jabba доволен шоу и величественным жестом позволяет вам забрать деньги. Теперь идите через открывшуюся дверь в бар. Можно поговорить с обитателями, можно пройти и к **Jabba** и девушкам, но толку от этого мало — на арену не пропускают, а советуют найти **Watto** и сделать ставку до начала состязаний. Гитарист **Wookie Chewie** начнет стрелять при первой попытке поздороваться. Подойдите к бару и закажите у робота напиток. Отнесите его в другой конец помещения и предложите рабочему, которого вы видели у **Watto**. Он скажет, что сейчас сбегает к хозяину и спросит, не примет ли он вас. После этого все время бегите за ним, не отставая, по коридору, пока он не остановится (некоторые двери при этом будут открываться, и можно будет пробежать через них).

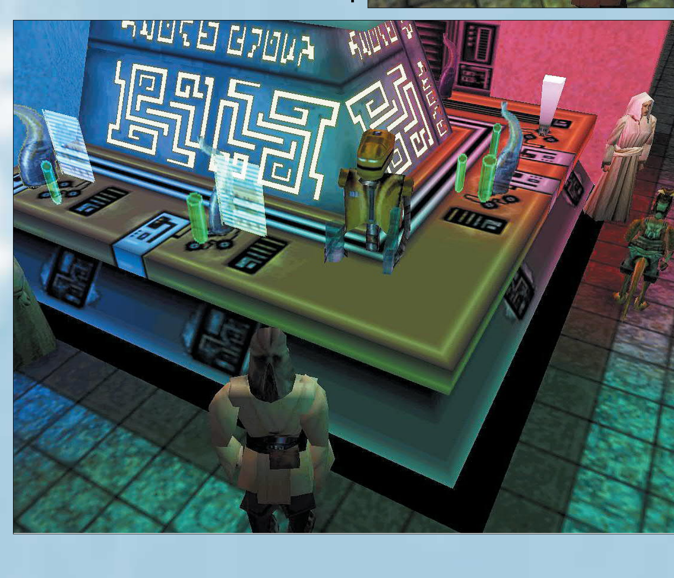
Здесь сделаю небольшое отступление. На уровне есть еще несколько мест, которые интересны, но не нужны для прохождения. Например, можно по ящикам залезть в гостевые комнаты по правой стороне основной улицы. Коридор оттуда ведет в тупик. Можно напоить соседа рабочего **Watto** в баре — он в бреду расскажет о том, где можно достать оружие и т.п., упомянет о торговце за пределами города. Если сбегать туда, то можно купить коробочку местной еды за республиканские кредитки. Чуть далее стоят трое бандитов и находится вход в пещеру — в ней обитают кочевники. Расправившись с ними, можно освободить **R2-D2**, который приедет к небольшому домику перед центральным входом и откроет его для вас — там лежат гранаты.

На обратном пути сработают все охранные системы города, так что придется закидывать гранатами пушечки на улицах.

Итак, следуя за рабочим, вы найдете **Watto** на балконе. Сделайте ставку и договоритесь насчет освобождения мальчика, затем прыгайте прямо с балкона вниз, либо возвращайтесь в бар к выходу на трибуну (возможно, пропустят там). В любом случае надо выбраться на поле арены, к гонщикам и их **Pod Racers** и найти **Anakin**. По пути придется подстрелить нескольких кочевников. На арене есть две полные аптечки. Первая — в дальнем левом углу, в небольшой пещере, охраняемая кочевниками, вторая — под шатрами и навесами у дальней стенки арены, слева от лестниц.

Anakin укажет на непонятное животное и скажет, что оно украло очередной компонент его двигателя. Следуйте за животным вверх по лестнице до маленькой комнаты (убить его не удастся). Внутри выдвигайте камень из стены и прыгайте вниз. В помещении две маленькие аптечки. Далее — комната с монстром-гигантом и тремя пушечками в полу. Монстра победить довольно сложно, отправляться к нему в логово нужно только с полным здоровьем (не поленитесь сбегать на арену за аптечками). Основная тактика: стоять как можно ближе к монстру, практически вплотную, и отражать мечом его выстрелы из бластера в него же. Он будет периодически менять свое положение, и вам придется успевать за ним. Когда из пола будет подниматься очередная пушечка, скорее прыгайте и рубите ее — ваш меч не может отражать сразу несколько очередей лазеров. Верхом виртуозности будет такое положение, когда вы отражаете двойную очередь из пушечки в монстра, но тут, как правило, появляется уже вторая пушечка и становится просто невыносимо. Совсем перерубить все пушечки не удастся — через некоторое время они появляются снова, так что сосредоточьте свои усилия на монстре. Когда он умрет, скорее берите недостающую деталь и возвращайтесь к **Anakin**.





Начинаются гонки на **Pod Racer**. В **LucasArts** решили выделить этот эпизод в отдельную игру. На этом месте фанаты могут достать с полки **Star Wars Episode I: Racer** и вволю погонять на хитроумных двухтурбинных летающих аппаратах. Полный набор ощущений и скорости больше 1000 гарантируются.

Level 8: Encounter in the Desert

Anakin выиграл гонки, и ваша ставка

принесла деньги. Расплатившись с Watto, вы забираете двигатель и мальчика с собой и отправляетесь к кораблю. Однако на обратном пути вас подстерегают новые опасности и главная из них — первая встреча с **Darth Maul**, могущественным слугой тьмы. **Цель этого уровня** — добраться до корабля и покинуть планету.

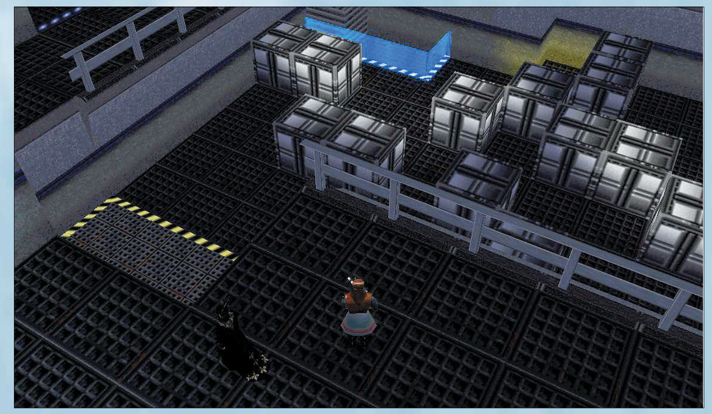
Как только караван покинет город, на вас начнут нападать круглые летающие роботы-шпионы. С ними довольно легко справиться. Аптечки разбросаны на всем пути до корабля. Одна большая аптечка лежит в ржавом корпусе корабля в пустыне, вторая — по ту сторону обвалившейся скалы, ближе к кораблю. Когда скала обвалится (надо отодвинуть камень), появится **Darth Maul**. Вам надо лишь оказывать ему посильное сопротивление и прикрывать караван по мере отступления к кораблю. Убивать его на этом уровне не требуется. Когда вы окажетесь достаточно близко к кораблю, откроется люк и вся компания покинет планету.

Level 9: Coruscant

Итак, вы отправляетесь на **Coruscant**. Теперь вы играете за капитана **Panaka**, который вооружен бластером, но не может пользоваться **lightsaber** и Силой. **Цель уровня** — добраться и доставить принцессу до здания Сената и сообщить руководству республики о готовящемся вторжении.

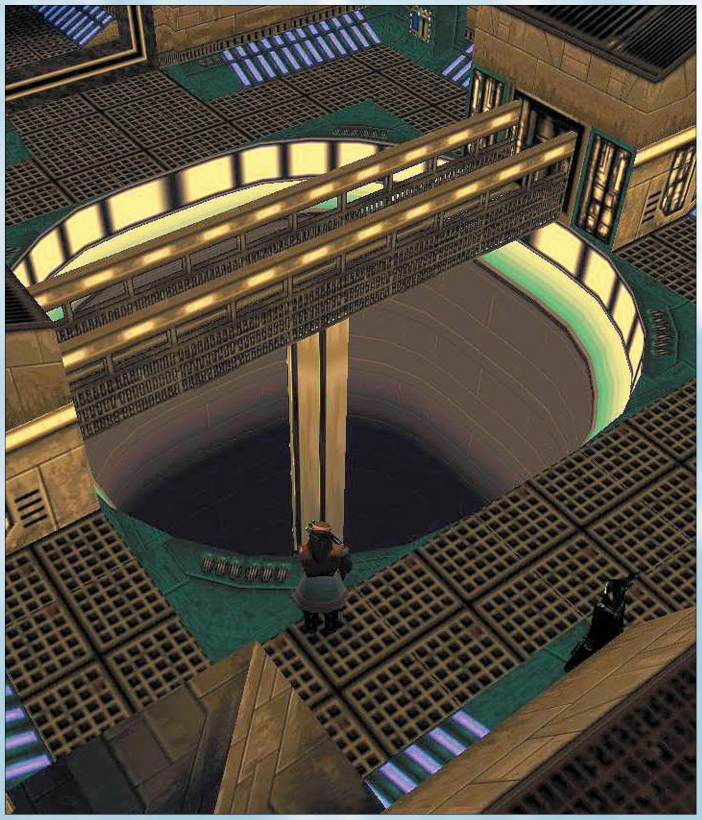
При приземлении корабль подвергается нападению, и **Panaka** с принцессой оказываются отрезанными от остальных. Для начала нужно успеть к летающей платформе. По пути вас подстерегают всевозможные летающие роботы. Отправляйтесь в здание и поговорите с роботом. Оказывается, можно купить билеты на экскурсию по **Coruscant**, в которой есть пункт назначения палата Сената. Бегите дальше и в следующем отсеке идите в дверь налево на посадочную площадку снаружи. Поговорите с обоими пассажирами. У одного можно будет обменять нечто на деньги, а у другого — купить на эти деньги два билета на экскурсию. Бегите дальше и в следующем отсеке здания перед дверью предъявите билеты роботу.

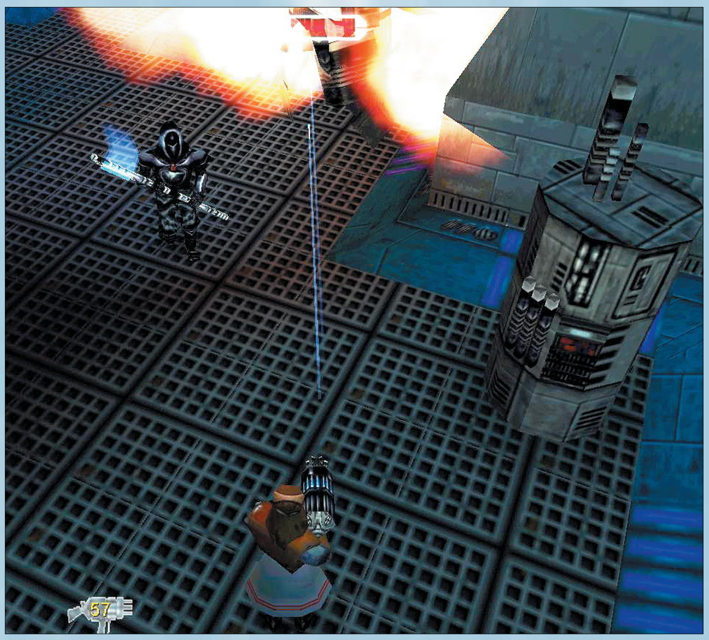
Подвиньте светлый ящик к дальнему правому углу, поднимитесь в коридор и кнопкой поднимите мост — принцесса сможет по нему пройти, но ее схватят и уведут. Вы встретитесь с ней позже. Двигайте этот же ящик к мосту и забирайтесь на него. Рычагом вызывайте лифт — он перевезет на широкую грузовую платформу. Бегите к левой двери — она заперта. Двигайтесь по карнизу вдоль отверстий в стене вправо (таких участков несколько). В конце вы окажетесь в коридоре, который приведет в комнату с инопланетным существом. Спихните верхний ящик — он развалится, и из него вывалится лазерный автомат. Бегите дальше, в торговый комплекс, направляйтесь к лифту и спускайтесь. Внизу вас ожидает жестокая перестрелка с несколькими бандитами. Загляните в первую из двухстворчатых дверей справа и возьмите новое оружие. С таким пистолетом-автоматом разделаться с врагами будет еще проще. Спускайтесь на квадратном лифте еще ниже и поговорите с ученым. Он расскажет про серую дверь на нижние уровни планеты и скажет пароль: «**Coruscant has lovely sunrises**». Пароль понадобится позже.



За дверью лабиринт с голодными бродягами. Если их не трогать, они не будут проблемой. Лабиринт устроен таким образом, что в конце вы окажетесь на развилке, один коридор которой ведет к двери с белой карточкой, второй — к двери с красной. Надо только нажимать все кнопки подряд и бежать вперед, поднимаясь, если надо, на лифтах. У этой же развилки есть еще один коридор в комнату с ящиками. Столкните верхний светлый ящик, и из него вывалится белая карточка. Бегите к двери и освобождайте принцессу. Теперь у вас есть красная карточка — бегите к красной двери и спускайтесь на лифте. В конце коридора увидите комнату с передвижным мостиком и глубоким колодцем в центре. По углам комнаты четыре рычага. Нажимайте их в следующем порядке (указан от входа в комнату): правый ближний (при этом откроется левый ближний рычаг, но закроется дверь на другом конце колодца), левый ближний, пересекайте повернувшийся мостик, левый дальний, правый дальний, правый ближний, правый дальний — теперь можно бежать в следующий отсек. Поднимайтесь на лифте — будет серая дверь. У вас спросят пароль, который сказал ученый. В следующей комнате вас будет ждать **Darth Maul**.

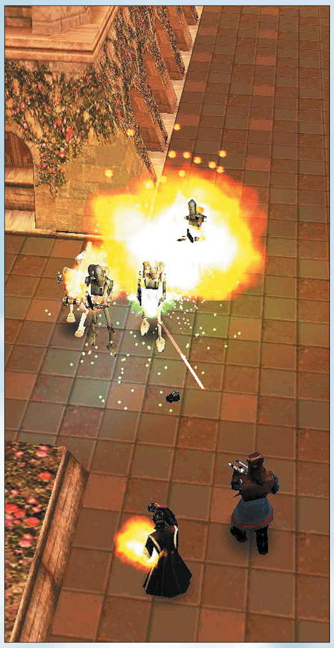
Тактика борьбы с ним следующая: его очень сложно убить, так как надо очень долго расстреливать, а спрятаться негде. Он гораздо быстрее вас изрубит. Колонны в комнате взрывоопасны, но причиняют врагу не очень-то много вреда. Особенно в угол его не загонишь, а если стрелять, то он умело отражает выстрелы лазеров. Но есть одна тонкость: в какой-то момент (это происходит довольно быстро), получив несколько очередей, он отходит примерно в центр комнаты, ко второй колонне справа. Это обстоятельство можно использовать следующим образом: пару раз выстрелите в **Maul** и сразу бегите через серую дверь в предыдущее помещение — он последует за вами. Дверь с паролем при этом за вами закроется. Через некоторое время сработает **AI** врага — он должен будет идти к центру комнаты с колоннами, но прямого пути туда не найдет, так как дверь закрыта, упрется в стену, примерно чуть правее входа, и станет абсолютно беспомощным. Теперь его можно совершенно спокойно расстрелять — он не сможет ничего сделать. Убив **Maul**, бегите в следующее помещение — вас встретит сенатор **Palpatine** ,и уровень закончится.





Level 10: Assault on Theed

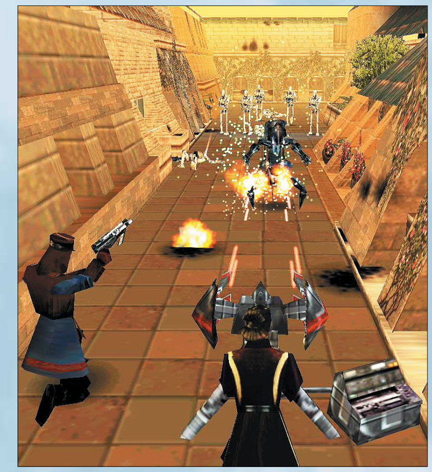
Цель этого уровня — отбить у неприятеля дворец **Theed**. Вы играете по очереди то за принцессу **Amidala** (за настоящую, не переодетую принцессу), то за **Obi-Wan**. Остальные персонажи вам помогают автоматически (**Qui-Gon, Panaka**), причем, существенно — принимают огонь на себя, сохраняя вам здоровье, а убить их нельзя. Цель уровня — проникнуть во дворец, преодолев сопротивление роботов.



Корабль снова приземляется в ангаре дворца, **Obi-Wan** открывает дверь в ангар, и начинается битва **Obi-Wan, Qui-Gon** и **Darth Maul**. Тем временем принцесса и **Panaka** начинают пробиваться по знакомым дорожкам сада к воротам. Проблем по пути особенно не будет. Не пропускайте аптечки, прикрывайтесь **Panaka** и все будет отлично. Пистолет принцессы не очень мощный и не может уничтожить робота, он лишь парализует его на время, так что полезно парализовывать врагов и давать **Panaka** их расстреливать. За мостом через речку в аллее отбейте пушечку на треноге — она понадобится, чтобы расстрелять четырех катящихся роботов и взвод обычных. Когда **Amidala** достигнет ворот, управление перейдет **Obi-Wan**.

Тем временем в ангаре идет битва **Jedi**. Ваша задача — не убить **Darth Maul**, а продержаться до коридора. По ангару разбросаны маленькие аптечки и одна большая. Берегитесь, когда **Maul** кидается взрывоопасными ящиками. Управление передается **Amidala**.

Amidala и **Panaka** должны проделать весь путь до сада принцессы, откуда можно проникнуть во дворец. По пути нужно уничтожить генератор силового поля на мосту — прикажите это сделать **Panaka**, и он забросает его гранатами. Следите, чтобы **Panaka** не отставал, иначе его «убьют», и миссия закончится. Все аптечки в основном находятся на своих старых местах. Когда вы достигнете следующих закрытых ворот, поговорите с раненым — он подскажет, что открыть их можно уничтожив генератор за дверью рядом, а справиться с дверью может **R2-D2**. Уничтожьте генератор и возьмите аптечку. Следуйте вдоль аллеи — в самом конце на вас нападет группа перепрограммированных **R2-D2**. Когда вы окажетесь вместе с **Panaka** в саду у фонтана, поднимитесь по лестнице к охраннику дворца — он скажет, что пробраться во дворец можно через окно. Управление передается **Obi-Wan**.



Пока **Qui-Gon** сражается с **Darth Maul** берите аптечку и бегите вперед на мостик. Он провалится, и вы окажетесь в котловане внизу. Справа в стене есть дверца — во дворец. Уровень закончится.

Level 11: The Final Battle

#menace34 — 40.jpg

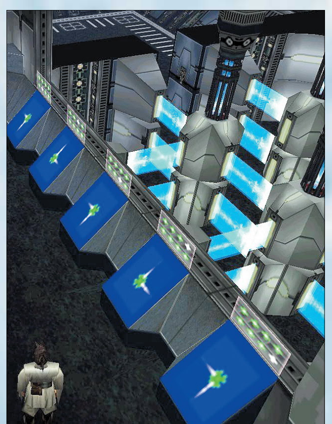
Цель этого уровня — захватить дворец и рассчитаться со всеми неприятелями. Вы играете за **Amidala** и **Obi-Wan** по очереди, остальные помогают. Для осуществления задачи **Amidala** должна собрать все три ключа (белый, синий и красный) по пути в тронный зал, а **Obi-Wan** проявить чудеса балансирования на высоте и победить **Darth Maul**.

Amidala начинает в коридоре, в одном из концов которого тупик и дверца с аптечкой, в другом - дверь для белого ключа. Ключ находится у одного из пленных охранников (к ним ведет дверь в центре коридора, но идти этим путем — верная смерть). Расстреляйте роботов в комнатах по бокам от двери в центре — их немного. Передвиньте плоский комод (или шкаф, и под ним лежит аптечка) из правой комнаты в левую и нажмите кнопку высоко в стене — откроется потайной ход в комнату с пленниками. Возьмите белый ключ у одного из них и бегите к двери. После того как ключ идентифицируется системой, нужно еще нажать кнопку, открывающую дверь. Управление передается **Obi-Wan**.

Obi-Wan попадает в огромное помещение, состоящее из узких платформ-тропинок, лифтов и дорожек, высоко над землей. Где-то в центре сражаются **Qui-Gon** и **Maul**. Вам надо будет забраться туда. Придется быть очень осторожным и много прыгать. Бегите по дорожке до конца, поднимайтесь на круглой платформе-лифте наверх, прыгайте оттуда через пропасть на соседнюю круглую площадку, которая ведет к двери. За ней стоят двое роботов. Открывайте следующую дверь — вы в помещении с силовыми полями. Слева и справа патрулируют роботы. Можно не обращать на них внимания, а можно бластером отразить их выстрелы на них самих. Первая кнопка на дорожке включает свет, вторая, чуть дальше — отключает поле в центре. Используйте Силу и нажмите на рычаг на параллельной дорожке справа в центре помещения (появится мостик) — теперь туда можно перебраться, перепрыгнув через пропасть. Ожидайте атаки справа, из-за двери. Лучше порубить роботов в ближнем бою и укрыться за дверью, так как стреляют со всех сторон. Дверь ведет в предыдущее помещение, где дерутся **Jedi**. Управление передается **Amidala**.

Нужно пройти длинный хорошо охраняемый коридор. В нем стоят две пушечки на треногах и катаются роботы. По бокам коридора несколько комнат. В них в основном лежат аптечки или оружие. Нажмите ближайшую кнопку на левой стене и возвращайтесь к открывшейся двери. Внутри есть цилиндрическое помещение с двумя роботами за массивными дверями. Там в сейфе возьмите **Proton Launcher**. Возвращайтесь в коридор и уничтожайте пушечки (целиться **Proton-ном** надо чуть правее). В конце коридора еще одна пушечка и дверь слева — в следующий отсек.

Вы в коротком коридоре с четырьмя комнатами по бокам. В первой слева — устройство для идентификации синего ключа, в первой справа — аптечка. Сама дверь для синего ключа находится в конце отсека. В комнате слева от нее — синий ключ, его охраняет катящийся робот. В последней комнате такой же робот. Возьмите ключ, расстреляйте патруль и идите в следующий отсек.



В конце балкона справа — устройство для красного ключа. Сам ключ находится на ободке ближайшей колонны, высоко над землей. Чтобы его достать, надо поставить друг на друга два комода и подвинуть их к колонне. Один комод стоит внизу, другой — в комнате рядом с устройством. Расстреляйте роботов внизу (их немного). Двигайте нижний шкаф к пролому в перилах, а верхний шкаф через этот пролом толкайте на нижний. Перед тем как бежать в следующий отсек в центральную дверь, исследуйте комнату-арсенал внизу. Управление передается **Obi-Wan**.

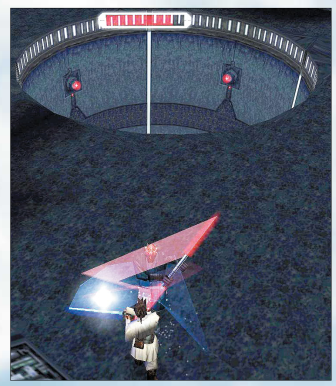
Спускайтесь на лифте вниз и прыгайте оттуда на круглую площадку под той, по которой ходит робот. В конце дорожки прыгайте через пропасть на площадку с лифтом и поднимайтесь. Вы окажетесь в отсеке с лабиринтом, стенки которого — силовые поля. Нажмите кнопку — поднимется лифт. Обратите внимание на закрытую решетку в стене справа — за ней стоит ящик, который можно двигать. Прыгайте с лифта на площадку над землей справа и нажимайте кнопку на стене — решетка откроется. Толкайте ящик вниз и двигайте к проему в стене в начале лабиринта. Там находятся рычаги, которые устанавливают 8 вертушек с полями в одно из двух возможных положений. Установите их так, как показано на рисунке, цель — освободить от полей центральную дорожку. За лабиринтом возьмите аптечку и выходите через дверь. Управление передается **Amidala**.

Прямо перед вами центральная лестница дворца и тронный зал. Расстреляйте робота за пушечкой и займите оборонительную позицию — толпы катящихся и шагающих роботов не заставят себя долго ждать. Поднимайтесь по лестнице и уничтожьте сначала врагов справа, затем слева. В левой комнате становитесь на подоконник и идите вдоль здания снаружи. Убейте нескольких роботов, примите аптечку и врывайтесь в тронный зал. После короткой ожесточенной битвы правитель Федерации сдастся (перед этим придется уложить элитный отряд роботов, которые ведут себя очень вяло). Управление передается **Obi-Wan**.

Прыгайте на лифт справа через пропасть, бегите по тропинке и поднимайтесь на длинную центральную площадку, на которой так долго дрались **Jedi**. Теперь их там нет. На другом конце площадки двери — бегите туда. За несколькими красными силовыми полями видны фигурки дерущихся: **Darth Maul** смертельно ранит **Qui-Gon**. Вам предстоит сразиться с рыцарем тьмы и победить его. Попытайтесь столкнуть его Силой в колодец в центре арены. Когда это не получится, он отпрыгнет вверх, на платформу выше. Прыгайте за ним и оттесняйте его к мостику над колодцем. Там и произойдет финальная битва, и **Darth Maul** будет побежден.

Подойдите к умирающему **Qui-Gon** — он скажет несколько последних слов, уровень закончится и последует финальный ролик.

СИ



*Окончание. Начало смотри в **№№ 10, 11, 12** май-июнь **1999***

Аллоды 2: Повелитель Душ

Наталья ВАСИЛЬЕВА

ПРОХОЖДЕНИЕ МИССИЙ

МОГИЛА ВЕЛИКОГО ВОИНА (дополнительная миссия)

Задание: Эльф обратился за помощью. Дело в том, что ходят слухи, будто усыпальницу непревзойденного воина Эсгеля нашли некромансеры. Ваша задача не допустить их к могиле полководца, иначе зомбированный Эсгель станет послушным и очень опасным оружием в руках некромансеров.

После небольшой драки идите по дороге до духов. Поговорите с ними и после невразумительного ответа идите на северо-восток карты к обиталищу друида — проводника духов. Он поведает о том, что духи просто панически боятся гарпий, поселившихся в северо-западной заброшенной деревеньке. Разумеется, вы незамедлительно предложите свою помощь в разрешении этой проблемы.

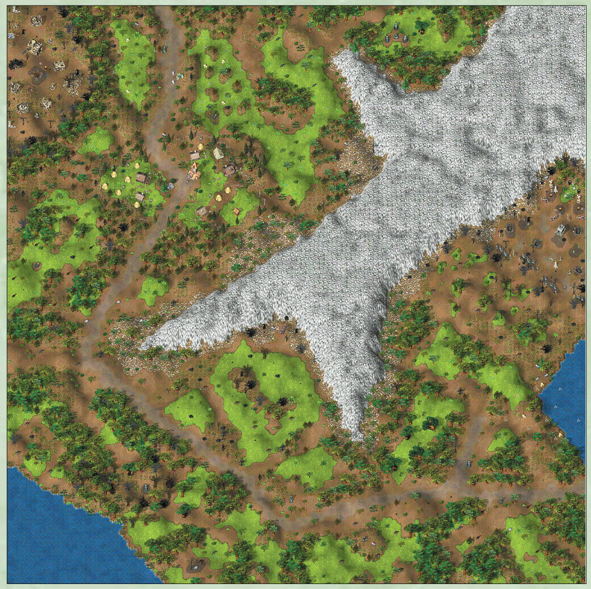
Ступайте на расправу с гарпиями. При неудачном стечении обстоятельств с ними будет не так-то просто покончить, так как при критических ранениях гарпия будет носиться от вас по всей карте и в результате забьется где-нибудь в укромном месте, например, за скалой на северо-востоке карты и будет отсиживаться там до тех пор пока не восстановит силы. А затем последует та же самая подлая тактика.

После того как справитесь с этим заданием, возвращайтесь к друиду. Он посоветует обратиться к друиду-толкователю из другой деревни, который знает язык духов.

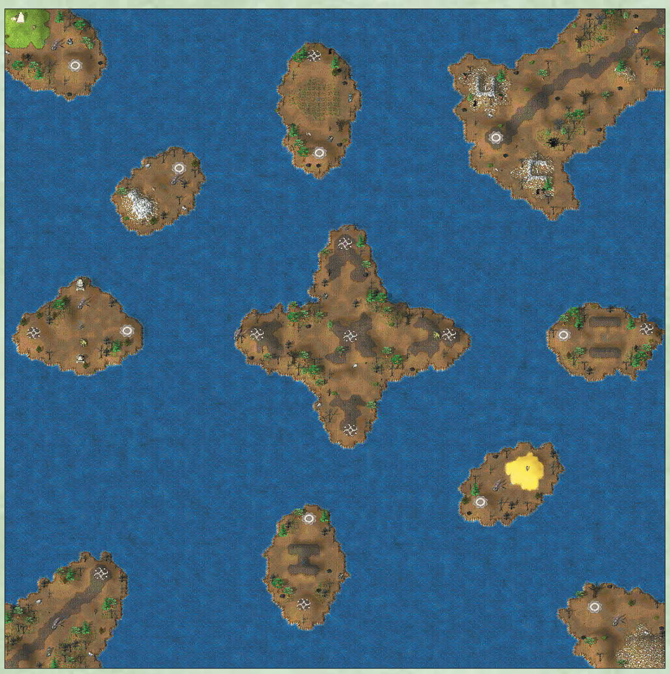
Толкователь обитает на юго-западе карты. Как вы, наверное, уже догадались, он не будет помогать просто так, а потребует уничтожения дракона, напавшего на его жилище.

Дракон присмотрел себе местечко в горах между скал, это примерно в центре карты. После безжалостной расправы с драконом возвращайтесь к толкователю, и тот в свою очередь пообещает помощь и будет ждать вашего возвращения с проводником и духами. Идите сначала к проводнику, а затем вместе с проводником к духам, чтобы он призвал их следовать за собой. А теперь ведите их всех к толкователю. Дух расскажет о каком-то амулете, брошенном на берегу озера около дуба рядом с тремя камнями.

Это озеро находится в восточной части карты. В указанном месте действительно спрятан золотой амулет.



Усыпальница Эсгеля расположена в восточной части карты, чуть выше того места, где находился амулет. Перебейте некромансеровские войска, и миссия будет выполнена.



ИСТОЧНИК МАГИИ (дополнительная миссия для магини)

Задание: Теперь вы обладаете всей необходимой информацией для того чтобы воспользоваться Источником магии.

Миссия не из легких. После того как получите книги, идите по дороге к телепорту. Чтобы его включить, необходимо дернуть два рычага, находящихся неподалеку по разные стороны от телепорта.

Телепорт вынесет вас на остров в центр карты. Там обитают черепаха, тролль, гарпия и дракон — так что битва будет не из легких. Можете применить следующую тактику — наставьте на всех персонажей всевозможных магических защит, ускорение, невидимость и, не вступая бой, перебирайтесь на следующий остров через телепорт на севере. Лучше сначала переправить всех магов, а воины, как более стойкие, пусть в это время берут удар на себя. Не обещаю, что сразу, но раза с пятого должно получиться.

На острове вы увидите ядовитый туман. Колдоните огненным валом, и он исчезнет. Теперь идите к телепорту и переноситесь на следующий остров. После расправы с драконом подходите к Источнику и получайте награду. Возвращайтесь к телепорту, и он переправит вас на последний остров — там находится выход. Кстати, этот остров тоже охраняется драконом.

КОРОЛЕВСКИЙ ПРИКАЗ (основная миссия)

Задание: От имени короля Иглезу приказано принять участие в подавлении бунта, поддерживаемого жителями леса.

Идите по дороге, пока ни встретится некромансер, который прикажет отправиться на запад и присоединиться к войску. Идите дальше и поговорите с друидом, просящим о помощи. Он поручит предупредить Сакен-мэй о готовящейся атаке некромансеров.

Переходите через мост и увидите огромный отряд, готовящийся к нападению. Как только вы к ним приблизитесь, они бросятся в атаку на друидов. Они, скорее всего, не дойдут даже до моста, так как лесные жители дадут им жесткий отпор.

Идите на северо-восток карты и предупредите друидов. По пути вам повстречается несколько драконов, так что осторожней. Большинство зверушек настроено по отношению к вам миролюбиво.

После того как друиды будут предупреждены, возвращайтесь к тому месту, где находится некромансер (южная часть карты), приказавший напасть на друидов, и уничтожьте его и оставшийся отряд под его руководством.

Остается рассказать, что в юго-восточной части карты находится логово людоедов.

Есть еще один более короткий, но несколько нелогичный с точки зрения сюжета вариант прохождения этой миссии. В самом начале нападите на некромансера, который даст вам приказ присоединиться к отряду. После того как вы справитесь с ним и его слугами, миссия будет выиграна.

БЕШЕНСТВО

(дополнительная миссия)

Задание: Звери, живущие в дубраве одного из друидов, взбесились, вам нужно пробраться сквозь их стаи и выяснить, в чем причина их бешенства.

Идите прямо по дороге, пока не встретите друида. Он расскажет, что, скорее всего, бешенство зверей как-то связано с водой. После разговора с друидом ступайте в северо-западную часть карты. Уничтожьте всех некромансеров и исцелите умирающего друида. На этом миссия считается законченной.

ТАЙНА АМУЛЕТА

(дополнительная миссия)

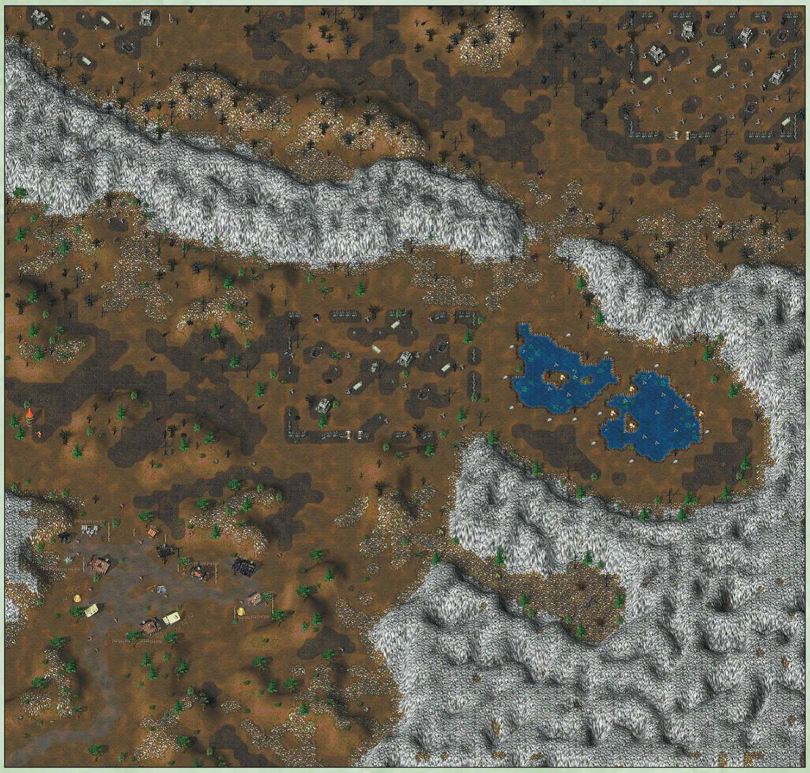
Задание: Вам нужно освободить деревеньку от нависшего над ней проклятия.

После разговора со старостой деревни, в котором тот посоветует обратиться к магу-отшельнику, отбейте нападение на деревню. Следите за тем, чтобы староста в этом бою не погиб.

Идите на запад карты и побеседуйте с магом. Он окажется изрядным хамом и не захочет с вами говорить до тех пор, пока вы ни уничтожите дракона в восточной части карты.

Идите в юго-восточном направлении и найдете вход в ущелье, где обитает дракон. Огнедышащего исполина охраняют тролли. Перебейте троллей и подходите к дракону. Он окажется вполне миролюбивым и даже поведает вам, что все беды из-за мага. Отшельник стащил из могилы амулет, и призрак с кладбища мстит теперь за это всем подряд.

Вернитесь и убейте мага. Затем отнесите амулет на северо-восточное кладбище. Это кладбище охраняется огромным отрядом некромансеров.



ОРАКУЛ

(дополнительная миссия)

Задание: Орколог рассказал вам о древнем оракуле. Найдите его и воспользуйтесь им.

Идите прямо по дороге до тех пор, пока у второй развилки ни встретите песчаную ведьму. Она отправит вас к старому шаману. Шаман обитает между югом и юго-востоком карты около пруда. Поговорите с ним, и он отправит вас за черепом людоеда и рудниковым кристаллическим камнем.

Кристалл можно найти около рудников, которые находятся чуть северо-западнее центра карты. Учтите, что эти рудники охраняются гарпиями. А людоеды обитают в юго-западной части. Отнесите камень и трофей шаману, и он отведет вас к оракулу.

КОРОЛЕВСКАЯ ОХОТА
(основная миссия)

Задание: По законам аллода король обязан ответить на три вопроса, заданных представителями знатных родов. Но король покидает дворец только в дни королевской охоты. Вам нужно встретиться с королем и раскрыть последнюю тайну Трех Звезд.

Ступайте в южном направлении и найдете проход между скал. На юго-западе карты находится домик рейнджера. Поговорите с ним, и он расскажет, что к королю ведут две дороги. Одна на юге, а другая на севере. Также он поведает, что южная дорога короче, но гораздо опаснее.

Финальный выбор за вами. Добавлю только, что на южной дороге вас поджидают черепахи, толпа троллей, куча ящеров и драконы, а на северной — людоеды, ящеры, драконы и множество волков, белок, пчел. При выборе южной дороги троллей лучше всего бить на мосту, так как на нем может одновременно находиться только один тролль. Действуя таким образом, вы избежите синхронной атаки многочисленных троллей. С людоедами эта тактика тоже очень эффективна, только необходимо подобрать подходящее место. На драконов очень хорошо действует заклинание град.

Короля вы найдете в центральной части карты. Учтите, что после того как выясниться, что король — зомби, завяжется драка, в ходе которой король должен быть убит.

ПОСЛЕДНЯЯ БИТВА
(основная и самая последняя миссия)

Задание: Друиды и рыцари открыто выступили против Гильдии Некромансеров и их главы — мага Урда. Вы должны помочь им в заключительном сражении.

Сразу же завяжется драка между рыцарями и друидами (увы!). Постарайтесь, чтобы осталось в живых как можно больше рыцарей. После того как все друиды будут перебиты, можно отправляться в путь.

Идите прямо по дороге, никуда не сворачивая. Вскоре вы повстречаете некромансеровский отряд. В ходе битвы старайтесь сохранить свой отряд в максимальном составе. Советую отобрать у своих магов посохи, чтобы они занимались исключительно лечением. На вражеских некромансеров и стрелков кастуйте долгодействующие заклинания, например, огненный вал и ядовитый туман. Своих воинов ограждайте каменной стеной.

После боевой стычки продолжайте идти по дороге в северо-западном направлении. Вскоре нарветесь на еще один отряд. После победы над ним ступайте дальше по дороге и у следующей развилки встретите еще одну группировку противника. На этот раз основной силой будет жуткий непробиваемый скелетон, окруженный свитой летучих мышей. Уничтожив его, продолжайте двигаться дальше. Около моста предстоит еще одна серьезная драка. За мостом припрятана катапульта, которая наносит огромные повреждения своими огненными снарядами. Так что к мосту лучше близко не подходить, а заниматься тактикой методичного выманивания. После того как перебьете всех некромансеров и скелетов, отправляйте одного из рыцарей на расправу с катапультой.

Теперь сворачивайте за мостом на восток и идите по тропинке. Очень скоро вы выйдете на кладбище, где расположился еще один отряд некромансеров. Перебив противников, продолжайте двигаться по дороге. Вы выйдете к еще одному мосту, где предстоит выдержать очень тяжелый бой с некромансерами и троллями. Постарайтесь встать так, чтобы вас мог атаковать только один тролль и применяйте тактику выманивания. После того как уничтожите всех неприятелей по одну сторону моста, не спешите переходить через него. На другой стороне вас поджидают скелетоны и некромансеры, а также три очень мощные катапульты. Одна стоит сразу за мостом, а две других немного поодаль на холме. Применяйте все ту же тактику, и с энного раза у вас получится их одолеть.

Забирайтесь на холм, где и произойдет последняя битва. Советую сначала уничтожить всех скелетонов, затем некромансеров, а потом уже приниматься за непробиваемого Урда. Чтобы его побороть, активно используйте магию, особенно огненный вал и град.

А теперь с чувством полного удовлетворения наслаждайтесь чудесным финальным роликом. До встречи на полностью трехмерных Аллодах! ;)

ЧИТЫ

##Coward — этот код открывает доступ к остальным кодам. Пока он не введен, остальные коды работать не будут!

#show map, #hide map — открыть/закрыть карту.

#create [количество] <название вещи> <selflarmy> [{магия1, магия2...}] — создать вещь(вещи).

#create 1000000 gold — создать деньги.

#create 1000 Potion Big Health — создать 1000 целебных снадобий.

#create Very Rare Crystal Long Sword {damageBonus=100,toHit=200} — создать магический меч.

#modify <модификатор> — модифицировать персонажа (персонажей).

#modify self +spells — обучить главного героя всем заклинаниям.

#modify army +god — сделать всех персонажей под управлением игрока неуязвимыми.

#event <номер события> — показать текстовое сообщение, соответствующее событию с данным номером.

#summon [количество] <монстр> — вызвать монстра.

#summon Dragon — вызвать дракона первого уровня.

#summon 3 Turtle.4 — вызвать 3 черепахи четвертого уровня.

#kill <имя игрока> — убить всех персонажей указанного игрока.

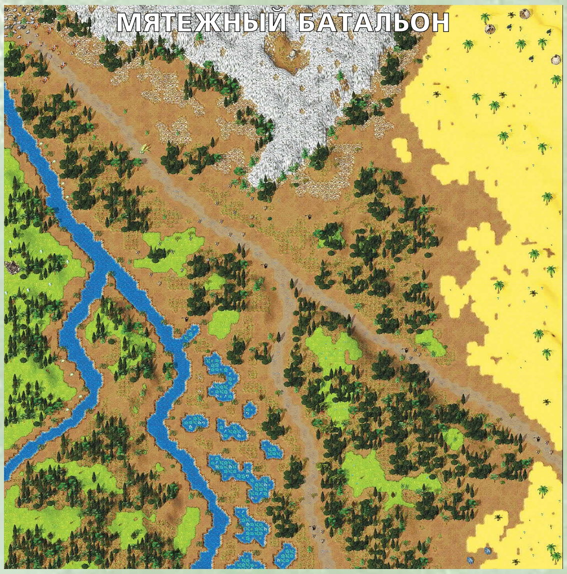
#kill Necromancers — убить всех персонажей игрока «Necromancers».

#kill all — убить всех враждебных персонажей и монстров.

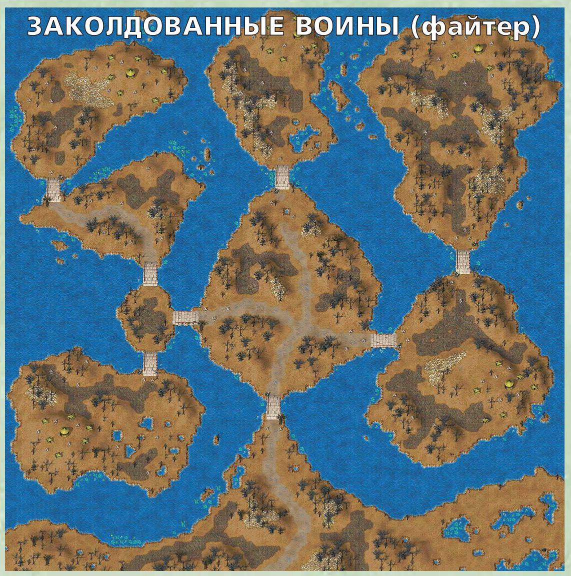
#victory — победить в текущей миссии.

#pickup all — поднять все мешки, лежащие на карте.

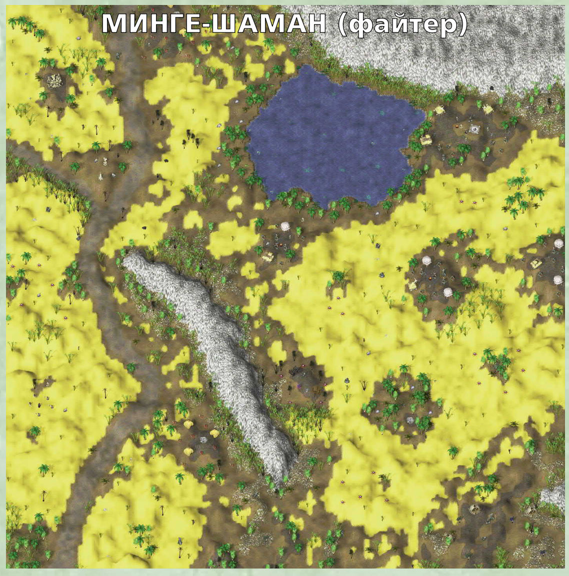
МИССИИ, НЕ ВОШЕДШИЕ В ПРОХОЖДЕНИЕ



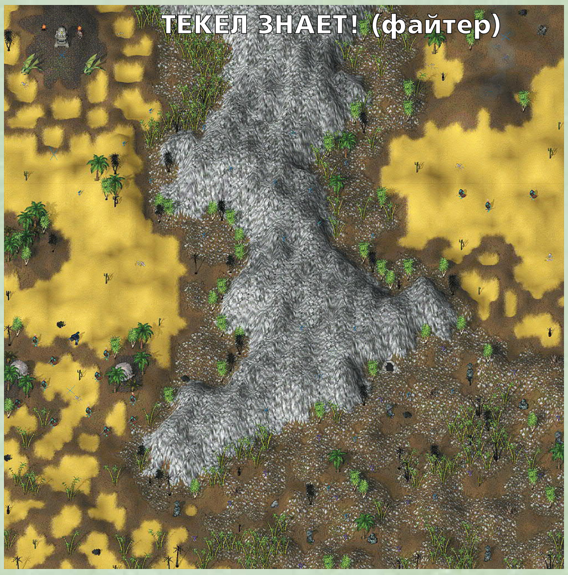
МЯТЕЖНЫЙ БАТАЛЬОН



ЗАКОЛДОВАННЫЕ ВОИНЫ (файтер)



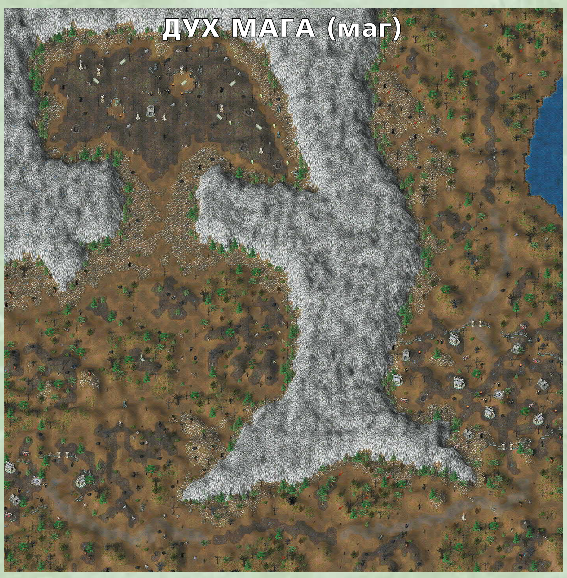
МИНГЕ-ШАМАН (файтер)



ТЕКЕЛ ЗНАЕТ! (файтер)

СТАРЫЙ ВОИН (лучница)

СКАЗОЧНИК (лучница)



ДУХ МАГА (маг)

БИБЛИОТЕКА (маг)

MechWarrior 3

Александр ЧЕРНЫХ
holod@gameland.ru

Прежде чем начать говорить конкретно о прохождении миссий, приведем краткий референс по мехам. Оговорюсь сразу: никаких советов по кастомизации (изменению конфигурации) непосредственно перед миссиями давать не стану — у каждого пилота свой навык владения различными видами оружия. К примеру, я за всю игру ни разу не использовал **LRM** или **SRM** — они мне просто не потребовались. Не исключаю, что вы окажетесь в аналогичной ситуации по отношению к любому другому классу вооружения. Кстати, практически 2/3 машин в игре новые — в **MWII** они никогда не упоминались. Итак:

Annihilator (100 тонн) — смертельная машина Внутренней Сферы. Одна из тех машин, которые можно, не переживая, использовать в базовой конфигурации. Страшнее Аннигилятора только Дайши (или **Dire Wolf**, если хотите).

Avatar (70 тонн) — Великолепный сфероидный закос под клановские тяжелые мехи. Пожалуй, эта машина даже в чем-то обошла свои прототипы.

Blackhawk (50 тонн) — Блэкхоук, или Нова, как ее зовут в кланах. Машина в игре довольно средняя, так как весьма сложно определить спектр оффенсивных боевых задач, для выполнения которых она предназначена.

Bushwacker (55 тонн) — я бы назвал эту штуку «учебно-тренировочным» мехом, если бы ее в бою не видел. В базовом конфиге я на Тора на ней ходил. А после хорошей кастомизации и на Дайши попробовать можно... Кроме того, в первой кампании у вас все равно вряд ли будет что-то другое.

Cauldron Born (65 тонн) — отлично сбалансированная машина кланов. С другой стороны, за всю игру я так и не захватил ни одной такой.

Champion (60 тонн) — сфероид, одно слово. Так себе машина, мягко говоря. Не связывайтесь без крайней необходимости.

Daishi (100 тонн) — самый страшный клановский мех — **Dire Wolf**. Убийственная конфигурация вооружения в сочетании с потрясающими запасами брони. Неповторимая машина. За всю игру мне так и не удалось захватить ни одной.

Firefly (30 тонн) — отстой, каких мало. Самая никакая машина из легких.

Madcat (75 тонн) — мечта поэта. Сколько миссий пройдет, прежде чем вы получите одну такую машину — и не сосчитать. Но **Timberwolf**, как его зовут в кланах, стоит этого ожидания.

Orion (75 тонн) — середнячок. Нормальная тяжелая сфероидная машина, легко поддается толковой кастомизации.

Owens (35 тонн) — нормальный легкий мех (если других нет...).

Puma (35 тонн) — серьезная машина, несмотря на скромную массу и размеры. Оружия тащит столько, что просто диву даешься, как в нее все это влезает.

Shadowcat (45 тонн) — великолепная, агрессивная машина — одна из лучших в **MWIII**. На ней я прошел половину всей игры.

Strider (40 тонн) — машина с секретом. Если поменять класс двигателя со **STD** на **XL**, то получаешь очень интересные результаты по массе. После этого ставишь на нее 2 **UAC5** (c), и вперед. Жуть с ружьем.

Sunder (90 тонн) — если бы во Внутренней Сфере делали **Summoner**, то он бы выглядел именно так и весил именно столько. От такого и убежать не стыдно. Хорошая штука.

Supernova (90 тонн) — самая большая ошибка кланов. Никакой мех. При своей внушительной массе вырезается за 30 секунд.

Thor (70 тонн) — это да. При меньшей массе Summoner, как его зовут в кланах, лучше Ориона в 10 раз. Не стыдно использовать в базовом конфиге.

Vulture (60 тонн) — **Mad Dog**, отличная машина. Даже для Внутренней Сферы.

Теперь хочу обратить ваше внимание на отдельные моменты, информация о которых недоступна большей части отечественных пользователей из-за отсутствия мануалей. В частности, хочу сказать пару слов о новом электронном оборудовании, которое стало доступно в **MWIII** (об оружии говорить не хочется, потому как оно наверняка хорошо вам знакомо по серии **Activision**'овских **MWII**). Вот эти новые элементы: **TAG, ECM, C3 + c3 slave, Targeting Computer, BAP**.

Итак: **TAG** — **Target Acquisition Gear**, система удаленного целеуказания. Залп **TAG**'ом работает как вспомогательный вектор для наведения на цель **ARROW IV**, которая запускается с корабля, находящегося на орбите. Через несколько секунд после подсветки **TAG**'ом цель будет поражена этой баллистической ракетой с вероятностью около 80%. На один мех может быть установлен один **TAG**. Кстати, в ревю по **MWIII** я указал, что **ARROW IV** в игре отсутствует, за что и прошу прощения.

Далее. **ECM** — **Electronic Counter Measure**. Система постановки активных помех — снижает эффективность систем наведения противника, аннулирует эффект **BAP**. На самом деле вещь, откровенно говоря, не шибко нужная.

BAP — **Beagle Active Probe**. Модуль, который позволяет эффективно засекать мехов противника, находящихся в шотдауне в радиусе действия радара. Нужен он вам или нет — решайте сами, но если после окончания кастомизации в мехе осталось немного места, рекомендую установить туда **Targeting Computer** или (именно!) **BAP**.

Теперь вот что. Этот самый **Targeting Computer** — компьютер локального целеуказания. Как только он появится у вас — срочно ставьте на свой мех и наслаждайтесь. Фактически это вспомогательная система наведения на цель, активное устройство для построения торпедного треугольника. На **HUD**'е индицируется дополнительный прицел, который указывает направление ведения огня с учетом скорости цели. Проще говоря, **TC** помогает вести огонь на опережение. Кроме того он позволяет наводить оружие на конкретные части структуры вражеского меха: ноги или голову, или руки... Для любителей ракет — незаменимая вещь.

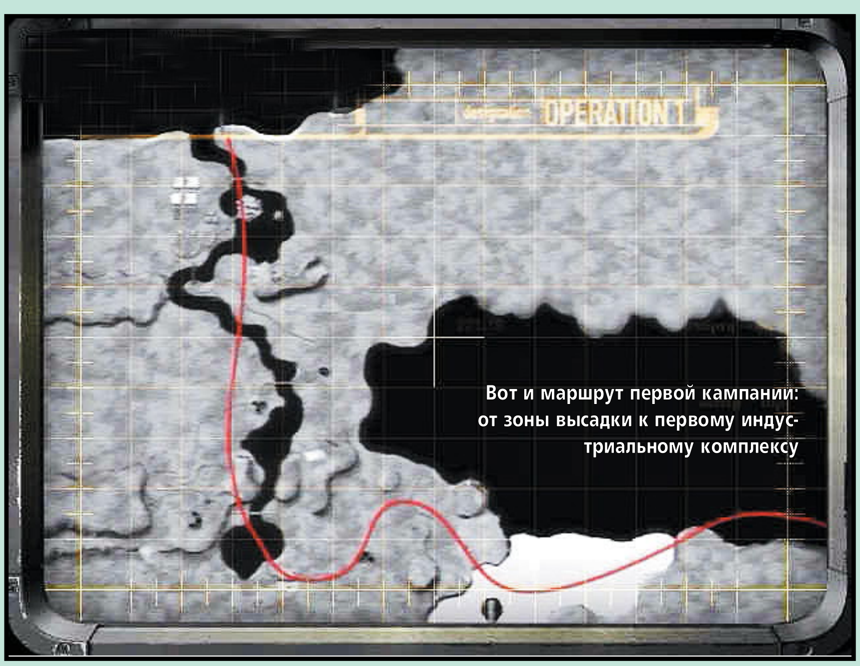
C3 + c3slave — система, упрощающая управление лэнсмейтами. На вашу машину ставится **c3**, на их машины — **c3slave**. После чего вы можете видеть лэнсмейтов даже вне радиуса собственного радара, видеть их результаты радарного сканирования и, как следствие, более эффективно использовать их. Абсолютно бесполезная вещь.

Ну, вот вроде и вся электроника — проста, как отечественное полено. Прежде чем закрыть тему кастомизации и окончательно перейти к солютингу, хочу дать еще пару советов. Первое: как только у вас появятся хоть какие-то запасы клановской **FF**-брони, сразу же ставьте их на свою машину. Она занимает некоторое количество дополнительных критов, но коэффициент прочности у неё намного выше. Второе: в сэльвэйдже изредка попадаются 3-4 заряда к **AC20** и **UAC20(c)** — так вот: не используйте их при первой возможности, а копите в течение нескольких миссий. Когда боекомплекта наберется зарядов 30-40, берите **AC20** в миссию и наслаждайтесь абсолютной беспомощностью противников. Третье, и самое главное: НЕ позволяйте противнику уничтожать вашу **МРБ** — если будет уничтожен хотя бы один из трех грузовиков, проходите миссию заново. И последнее: выбирайте время и место ремонта сами — это личное дело каждого. Может, вы такой пилот, что вам ремонт за всю миссию и не потребуется ни разу, а может — и от **МРБ** отойти не сможете.

Итак, год 3060. Контратака на SJ. Выброска десанта на планету Трэнквил (во названьице...) летит к черту, ваше звено, состоящее из четырех машин, разрознено. Вы сами высаживаетесь неизвестно куда (ну, уж явно не в назначенную точку). Начинается первая кампания.

Кампания 1

Согласно указаниям с орбиты, где сейчас находится командование, основная цель кампании — фабрика по производству мехов на полуострове неподалеку. По дороге надо вырезать немногочисленные стационарные укрепления на побережье — как говорится, все, что найдете. Кампания должна пройти в четыре тактические операции, т.е. в четыре миссии. Маловато информации? По ходу дела начальство подбросит. Поехали, а там видно будет.



Вот и маршрут первой кампании: от зоны высадки к первому индустриальному комплексу

Кампания 1
Миссия 1

На карте:
1-место встречи с АПЦшками;
2-здесь две стационарные ракетные установки;
3-не пропустите центр связи, он здесь

Задачи:

Основные: — уничтожить коммуникационный узел **SJ** в точке **Able**, уничтожить стационарные укрепления в точке **Baker**.

Вторичные: — уничтожить все силы **SJ** в данном секторе (естественно, вторичные задачи выполнять не обязательно).

Ну так вот. Основная проблема этой миссии — невозможность модифицировать свой мех, **Bushwacker**, потому что до **МРБ** еще добраться надо — она тоже рядом с точкой **baker**. С другой стороны, **Bushwacker** — и без того машина неплохая в начальных миссиях. В начале миссии вы оказываетесь на песчаном берегу возле богом забытой рыбацкой деревушки. Выбираетесь к дороге, которая ведет куда-то вдаль и... На тебе, первые мишени. Три АПЦшки, которые ничего собой, в общем-то, не представляют, но зато классно прыгают на барханах. Умирают мгновенно.

Разделавшись с ними, выходите потихоньку в сторону точки **Able**. По дороге увидите парутройку **SRM**-установок — уберите их издалека **Llaser**'ом. Там же пара грузовиков — их тоже можно грохнуть, от греха подальше. Ага, а вот и ваш первый серьезный противник — **Owens**, маленький и быстрый мех. Пара залпов в голову из **AC10**, и все — тасвиттаньйа. Когда он откинет копыта, приступайте непосредственно к уничтожению основных целей: узла связи (огромный такой радар) в **Able** и лазерных установок в **Baker**. Вот и вся любовь.

Задачи:

Основные: — захватить пехотные бараки в точке **Able**, уничтожить ракетные платформы в точке **Baker**.

Вторичные: как обычно, всех убить.

Поехали! Обнаруживаете себя на пирсе рядом с **МРБ** (не упадите в воду! Потом не вылезете без джетов!). Вылезаете по маленькому проходу в скалах на местную равнину — опа! Две АПЦшки и **Strider**. Усё, хана этой троице. Дальше идите по направлению к скоплению АПЦшек — вы их сразу увидите:). Вырезаете их, потом режете появившийся **Strider**. Теперь вперед, месить ракетные платформы в **Baker** — с них простреливается вся долина, их надо убрать в первую очередь. После этого идете к баракам — все, мишн комплит. Просто, как два байта перекачать.

Задачи:

Основные: — уничтожить здания в **Able**, уничтожить здания в **Baker**, перегнать МРБ в **Charlie**.

Вторичные: как всегда.

Ну вот вы и на полпути к фабрике на полуострове. Начинается уничтожение инфраструктуры. Ваша цель — два небольших производственных комплекса. Вот тут-то попотеть придется: как только вы появляетесь, начинается схватка сразу с тремя танками, **Firefly** и **Strider**'ом. Они-то вам устроят жару в Акапулько. После этого проведите необходимые ремонтные работы, и вперед к точке **Able**. Здания готовы? Отлично! Теперь, не теряя времени, к **Baker**: там вас ждут брат-близнец **Bushwacker** и еще два танка — оторвите им головы. Все умерли? Великолепно, уничтожаем структуры в **Baker**, потом две фиксированные **SRM**-установки неподалеку от **Charlie** и двигаем туда МРБ. Все.

Задачи:

Основные: уничтожить здания в **Able**, уничтожить электростанцию в **Baker**, уничтожить лазерные установки в **Charlie**.

Вторичные: убить.

Вот вы и у цели. До комплекса на полуострове — пять минут бегом. Да, еще вот приятная мелочь: нашелся один из вашей четверки — **Dominic Paine**. Он на **Shadowcat** вышивает поблизости. Совет: на этой карте лучше сначала попытаться уничтожить «живых» противников, а потом браться за мишн обджективз.

Итак, первый ваш противник на этой карте — **Nova**. Если ваш **Bushwacker** сконфигурирован нормально, то беспокоиться не о чем — она лопнет как мыльный пузырек. Потом вас с Домиником отыщут **Firefly** и **Strider**, а после вы наткнетесь на **Orion** — вот кто задаст вам жару. Впрочем, если вы уничтожили и его — можете, не сомневаясь, приступать к выполнению основных задач — уничтожению лазерных установок, зданий и электростанции. Просто как дважды два.

Все, хана полуострову, лазерным установкам, а заодно и фабрике. Только какая-то она... хиленькая оказалась. Маленькая, неполноценная — сразу видно, не главная и не последняя. Ну да ладно, надо двигаться дальше, тем более что кампания №1 окончилась успешно, и пора переходить ко второй.

Кампания 2

Ну вот, так и знали. Этот комплекс на полуострове — нечто ненужное и неполноценное. Настоящая фабрика по производству мехов находится еще хрен знает где, и сколько до нее идти — никто точно не знает. Есть подозрение, что она находится в одном из двух подземных комплексов, которые встретятся вам на пути. Кроме того, где-то в этом районе находится ваш второй ведомый — Эпона Ри. Сейчас она ищет, как бы связаться с вами...

Кампания вторая.
Пол-пути, отмеченного на карте, придется пройти под землей

Задачи:

Основные: уничтожить стационарные ракетные/лазерные установки в точке **Able**, привести базу в точку **Baker**.

Вторичные: снова сделать то, чем вы уже по горло сыты — убить всех.

Итак, вас уже двое — Доминик неплохой пилот, дело свое знает. Как только высаживаетесь, натыкаетесь на патруль из 6 танков и АПЦшек — там для двоих работы на пять минут. Впрочем, отдыха не ждите: на предсмертные хрипы танков прибежит Owens (тут-то ему и крышка). После этого вперед к **Able**: здесь постарайтесь с максимального расстояния уничтожить башни (не приближайтесь к ним до последнего — коридор отлично простреливается). После уничтожения первой пары-тройки установок на вас выйдут **Strider** и табун элементалов, а когда с ними будет покончено, проснется местный **Firefly**. Добили? Добейте башни и ждите новых гостей... На вас выходит **Summoner**! По-сфероидному — Тор, в быту — Самовар, но это не важно, важно другое: если вы выжили после схватки с ним — спокойно гоните МРБ в **Baker**, ее никто не потревожит. Вот и вся миссия.

Задачи:

Основные: уничтожить подземный ангар для командных шаттлов в **Able**, уничтожить местную штаб-квартиру **SJ** в точке **Baker**.

Вторичные: уничтожить конвой грузовиков.

Итак, в точке **Baker**, к которой вы подогнали МРБ в предыдущей миссии, находился шлюз, через который вы и попали в первый подземный комплекс противника. Ни секунды отдыха: из разных коридоров на вас выходят **Orion** и **Shadowcat**. Порезав их, переходите к уничтожению подземного ангара в **Able**, который почему-то не охраняется. Готово? Вот и здорово. Тем временем около штаб-квартиры собралась огромная тусовка: **Firefly**, **Bushwacker**, несколько танков и элементалов, да еще этот конвой чертов... Все это прикрывается со стен штаб-квартиры стационарными лазерными установками. Когда весь комплекс будет уничтожен (вместе с грузовиками), вы услышите, как в открытом эфире Ягуары договариваются о том, чтоб уничтожить баки с химическими веществами рядом с **Charlie**. Допустить этого нельзя, так что противомерами вы и займетесь. Мехов там всего два: **Nova** и **Orion**. Когда оба умрут — прошу пожаловать в саму **Charlie**, в лифт на поверхность.

Задачи:

Основные: уничтожить грузовой лифт в точке **Able**, захватить склады в точке **Baker**, войти в новый шлюз в точке **Charlie**.

Вторичные: убить всех.

Понеслась! Первым делом взорвите лифт (он только что вывез вас на поверхность), по направлению к которому несутся легкие мехи Ягуаров — их там штуки три, что ли (я не заметил, уж очень их лихо отстреливал Доминик на своем **Orion'е**). Мехи, впрочем, умрут вслед за лифтом. Да, обратите внимание: там будет еще тройка танков — их нужно убрать, не затягивая, они очень акцентируют внимание на МРБ. Готово? Великолепно. Теперь вперед — к берегу реки, точнее — к заводу неподалеку от берега (увидите сразу, труба, как у крематория). Отсюда взорвите мосты, а затем методично вырезайте **ERLLASER'ами** скопления АПЦшек и мехов Puma на том берегу. Те будут отстреливаться, но вяло так, несерьезно (под **PPC** не попадайте). Важно, кстати, не проморгать вертолеты, которые будут крутиться поблизости — вот от них-то неприятностей куча (а падают они... красиво!). Когда вся техника **SJ** в радиусе вашего взгляда погибнет, переходите через реку к складам. Сюрприз! **Champion** с юга! Гибнет быстро, очень боится PPCшек. Все, теперь ведите МРБ к **Charlie** — пора грузиться, и вниз — под землю.

Задачи:

Основные: уничтожить оборудование для добычи руды в **Able**, уничтожить фабрику в **Baker**.

Вторичные: всех убить.

Ага! Вот это настоящая фабрика — видно сразу. На выходе из первого же коридора вас поджидают два самовара и **Owens**. Силы, впрочем, неравны, и троица гибнет вместе с фиксированным дотом и всем оборудованием, которое находится в **Able**. Затем — виртуозный подъем на конвейер (он теперь никому не понадобится) и медленным шагом — вперед. Там, в точке **Baker**, вас дожидаются **Annihilator** и **Puma**, а так же... Ву а ля! Ваша верная подружка Эпона Ри, пропавшая во время высадки на планету и нарушившая радиомолчание всего за пятнадцать минут до начала миссии (где ж ты была-то, блин, все это время?). Мой вам совет: сначала сосредоточьте внимание на **Annihilator'е** (он вообще является мехом, страшным по определению), а когда тот будет повержен, оставшегося противника уничтожить труда не составит. Теперь громите фабрику. Все, мишн экамплишт.

Все, хана полуострову, лазерным установкам, а заодно и фабрике. Только какая-то она... хиленькая оказалась. Маленькая, неполноценная — сразу видно, не главная и не последняя. Ну да ладно, надо двигаться дальше, тем более что кампания №1 окончилась успешно, и пора переходить ко второй.

Кампания 3

Все идет по плану. Ягуары чуют близкую погибель, но, видно, драться будут до последнего. Основными целями третьей кампании станут местная штаб-квартира, тяжелая крепость (в ней находятся неоценимые запасы всякого добра, которое можно использовать в своих целях, и, кроме того, там можно подлатать порядком износившуюся мобильную ремонтную базу), город к северу от нее и космопорт, который является, фактически, ключевым для **SJ**. Если его уничтожить, то Ягуары убраться с планеты не смогут, да и помощь к ним послать нельзя будет. Правда, этот космопорт — не последний на планете, но надо же с чего-то начинать. А там, глядишь, и до последнего доберемся.

Задачи:

Основные: уничтожить локальную штаб-квартиру клана Дымчатых Ягуаров в точке **Able**, уничтожить стационарные ракетные/лазерные установки в точке **Baker**, войти в тоннель в точке **Charlie**.

Вторичные: по-моему, их можно вообще не писать.

Значит, так. Во-первых, на радаре две цели: **Orion** и стационарная ракетная установка. Обольщаться не нужно — **Orion** через пару минут убежит (то есть не надо вообще тратить на него время — он свою смерть найдет), а убивать надо эту самую ракетную установку. Причем, желательно делать это из **ERLLASER'а**, не обходя холм, за которым вы стоите, а подпрыгивая перед ним на джетах. Причем, когда подпрыгнете первый раз и увидите, что почти все пространство за холмом заполнено клановскими мехами (о Боже! Их тут штук двадцать! Почему их не видно на радаре даже с помощью БАПа?) — не удивляйтесь. Видите на подходах к точке **Able** красные сполохи? Я знаю — это мало что объясняет простому смертному, но на самом-то деле можете поверить мне — это простой голографический проектор. Штука безобидная и бесполезная (и, кроме того, по каким-то причинам не убиваемая) — Ягуаров она не спасет.

После уничтожения стационарной ракетной установки спокойно выходите из-за холма и поговорите с парой **Strider'ов**. Они почти безобидны, но просто так их отпускать не стоит — вдруг МРБ сломают. Все, безногие **Strider'ы** сложены в ряд? Великолепно. Теперь прямиком к точке **Able** — там вас заждалась штаб-квартира под прикрытием **Avatar'а**, **Orion'а** и **Bushwacker'а**. Их можно попытаться уничтожить прямо со стороны голографического проектора (это здание вы не перепутаете ни с чем!), но лучше обойти местный холм и вдарить им по полной программе. Да, штаб-квартиру прикрывает пара стационарных лазерных/ракетных установок — их надо убрать в первую очередь, а то будете потом думать, куда броня делась.

Когда обломки штаб-квартиры лягут на землю рядом с обломками клановских мехов, собирайте манатки и двигайте по направлению к тоннелю в точке **Baker**. На самом деле тамошние стационарные автопушки/ракетные установки — одно слово, они как-то сами умирают по дороге к **Baker**. От простуды, наверное.

Переходите на ту сторону тоннеля. О, да вас ждут! Некий местный крутой кланер на **Timber Wolf'е** под прикрытием какого-то **Mad Dog'а** предлагает вам круг равных, честную дуэль **1vs1**! Не знаю, как поступите вы, но сам я развернул своих ребят и послал в атаку. А когда они отломали нахалам все что можно — подрубился и добил гадов. Нечего мне такие вещи предлагать, раздражает.

Когда **Vulture** и **MadCat** слягут, спокойно возьмите МРБ и перегоняйте к **Charlie**, к новому тоннелю. Все, миссия выполнена. Дело нехитрое.

Задачи:

Основные: уничтожить защитников крепости и захватить ее, затем удерживать некоторое время.

Вторичные: всех убить.

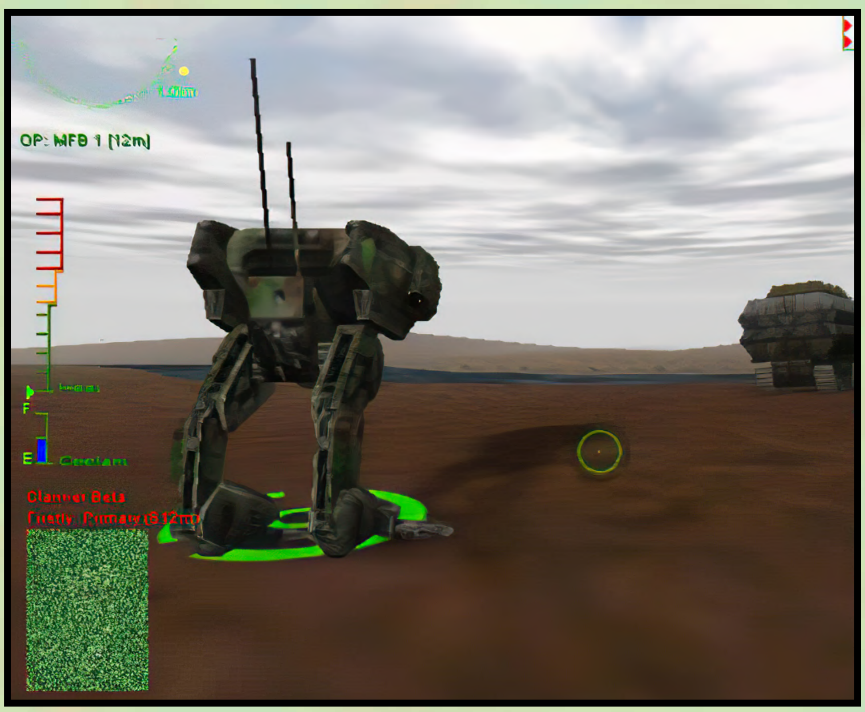
Ну вот, считайте, и полпути к космопорту. Даром что МРБ здорово поистрепалась, ей нужны новые ресурсы и небольшой ремонт. А сделать это можно в крепости **SJ**, которая сейчас перед вами в точке **Able**. Даром что Ягуары вас туда добровольно не пустят — выкуривать придется...

Начнем сначала. Идете прямо к крепости, нагло и спокойно. Делаете вид, что местный житель. Как только детектите **MadCat** и **Annihilator** (выходят из шотдауна), распоряжайтесь силой так: лэнсмейтов — на Бешеную Кошку (они с ней еще провозятся — ой-ой-ой!), а сами — на Аннигилятор. Старайтесь не попадать на огонь **LB-10X** — страшная штука. Зато когда вражина израсходует свой боекомплект — останется, как говорится, без ни шиша. Аннигилятор почти беззащитен без пушек — вот тут-то вы его и режьте.

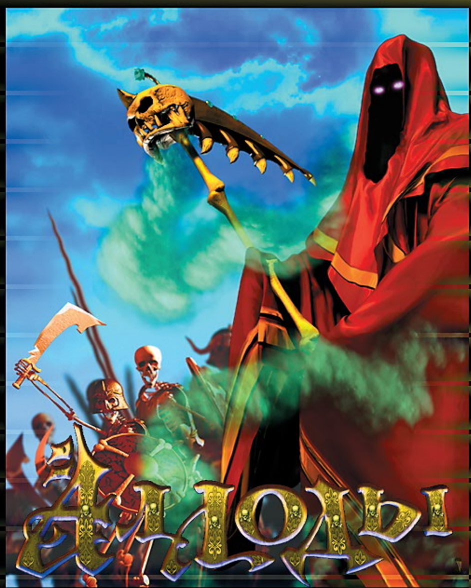
Как только один из двух врагов будет убит, из крепости выбежит **Shadowcat**. Не стоит эту штуку недооценивать — страшная вещь, очень динамичный мех. Убейте его сами. К тому времени напарнички как раз должны дорезать **Timber'а**...

Вот и великолепно. Все умерли. Теперь ОЧЕНЬ БЫСТРО отправляйте своих напарников охранять МРБ, а сами... входите в крепость. И сидите тихо. Буквально через пару минут к ней со стороны реки подтянутся Самовар, Бешеная Кошка и **Shadowcat**. По понятным причинам внутрь крепости они стрелять не могут, зато вы изнутри можете, чем и рекомендую заняться (только не выходите из крепости!). Когда эта троица умрет, миссия закончится.

Продолжение следует... **СИ**



ИГРОВОЙ КЛУБ "ЛАВИНА"



QUAKE III QUAKE II QUAKE I
ALLODS I ALLODS II ALLODS III
STARCRAFT ...

"ЛАВИНА" УЛ.Рочдельская
ДОМ II/5 СТРОЕНИЕ №I
ТЛФ: 205-0468 205-0796

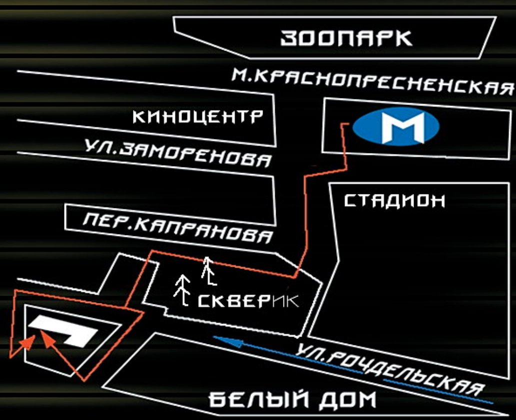
СЕТЬ 100 МБИТ 60 СУПЕРКОМПОВ Pentium II 300-450 МГЦ
64 МБ RAM 6.2 ГБ HDD IO ШТУК RIVA TNT 2
20 ШТУК VOODOO 3 ОСТАЛЬНЫЕ RIVA TNT

Внимание инструкция:

- выходим из м.Краснопресненская налево;
- поворачиваемся спиной к Зоопарку и идем вниз к Белому Дому (справа киноцентр);
- пересекаем ул. Заморенова;
- двигаемся прямо (слева стадион и мемориал "Защитников БД");
- впереди правее вход в сквер;
- входим в сквер и проходим направо сквозь него;
- выходим из сквера поворачиваем налево;
- внизу впереди ул. Рочдельская дом II/5
- вход со двора...

Путь занимает 6 минут 34 секунды если не отвлекаться на девчонок в сквере !

LAVINA



ПРАВИЛЬНЫЙ ВЗГЛЯД НА МИР